STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SNIPER: GHOST WARRIOR

PC GURU

MAGYARORSZÁG ... ABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2016. 06.

16006

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

AMIKOR A BOR ÉS A VÉR ÍZE ÖSSZEMOSÓDIK - TESZT 4 OLDALON

BATTLEFIELD 1

Újra megvívjuk a Nagy Háborút

OVERWATCH

Amikor a Blizzard FPS-t készít

EGY KIS FINOM HAZAI

Fókuszban a magyar játékfejlesztés

TOTAL WAR: WARHAMMER

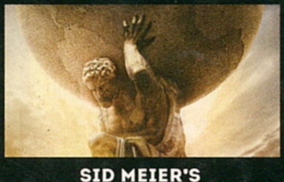
Orkok, törpék, vámpírok írják a történelmet

JAPÁNBÓL SZERETETTEL, EZÚTTAL PC-RE IS!

4 oldalon át csemegézünk az utóbbi idők PC-re kiadott japán RPG-iből.

BELÉPTÜNK A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBA, ÉS IMÁDJUK

Teszteltük a HTC Vive-ot, korunk legfejlettebb PC-s VR-szemüvegét.



SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Új köntösben tér vissza a stratégiai játékok egyik legöregebb királya.

GEFORCE GTX1080 – ÚJ KIRÁLY AZ ÉGEN?

Részletes teszt és háttérinfó-áradat az Nvidia új csúcskártyájáról.

DOOM

Alászálltunk a pokolba – részletes teszt 6 teljes oldalon.

PC GURU

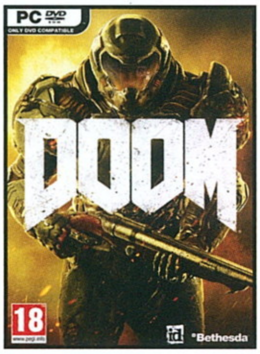
ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: EXTRA + MAGAZIN

NEED FOR SPEED (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

DOOM



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

MIRROR'S EDGE CATALYST

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

ASUS ZENPAD C 7.0

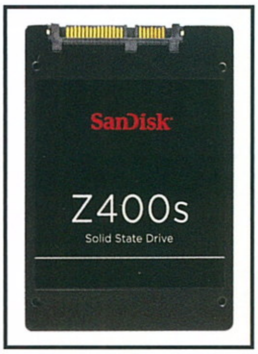
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	48.990 Ft
Hosszabbítással:	47.990 Ft

WORLD OF WARCRAFT

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/06-os számához mellékelt Sniper: Ghost Warrior teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. JÚNIUS

NEM CSAK A NYÁR, DE A POKOL TÜZE IS PERZSELŐ

Nem minden hónapban van alkalmunk olyan erős tartalommal szolgálni, mint most, júniusban. Ez van, ha a lapleadások és a játékmegjelenések nem csengenek össze: minden nagyobb alkotás egyazon számba kerül bele. Ez persze nem baj, sőt olyan szempontból még szerencsés is, hogy egyetlen, kora nyári Guru segítségével is eldönthetitek, mely nagyobb címekre ruháztok be a strandszezonban.

Mert nagy cím van dögivel. Megjelent ugye a sokat késő Doom, amit jómagam vettem tesztelői kezeim közé, hogy 6 oldalon át meséljem el, mit várhatunk 2016-ban egy régimódi lövöldétől. Aztán berobbant az Overwatch, amit wilson koma nyüstölt éjt nappallá téve, méghozzá Chris segedelmével – szintén 6 oldalt szentelünk a Blizzard első FPS-ének, benne egy kétoldalas, részletes hősleltárral. És persze nem feledkezhetünk meg a borítónkat is díszítő Witcher III: Blood and Wine-ról, amely ugyan „csak" egy kiegészítő, de tartalmát tekintve felér egy negyedik résszel is. Innét is pacsi Siklarának, aki az utolsó utáni pillanatban is vállalta, hogy 4 oldalas cikket ír erről a maratoni szerepjátékról!

Megjelent továbbá a Total War: Warhammer, amit Tika mester veséz ki szintén 4 oldalon, és két további FPS is betört a piacra, persze épp nagyon-nagyon rosszkor. Az egyik a Chris által tesztelt Battleborn, ami sajnos az Overwatch mellett csak másodhegedűs lehet, a másik pedig a JohnBart által várt és tesztelt Homefront: The Revolution, ami... nos, a cikkből majd rájöttök, mi a baj a játékkal. De hogy ne csak a tesztrovatot dicsőítsem, Chris koma a Battlefield 1-et mutatja be egy 4 oldalas előzetes keretében, és természetesen a nagy rivális Call of Duty is terítékre kerül – igaz, csak 2 oldalon, de csak mert ehhez kevesebb anyagot kaptunk. Na meg kellett a hely a Civilization VI-nak is, ami nem sokkal a lapzártánk előtt futott be.

További rovataink között is találhattok izgalmas olvasnivalót. Ott van mindjárt Lor 4 oldalas interjú-összeállítása a korunkban is aktív magyar játékfejlesztőkről, illetve mcmacko JRPG-s összeállítása, amiből kiderül, hogy a távol-keleti szerepjátékok PC-n is egyre nagyobb teret hódítanak maguknak. Visszatért a Radar alatt is, ezúttal viszont Böjti mester keze alatt – AstroDave most a kártyás játékokba ásta bele magát.

És persze ott az elmaradhatatlan hardverrovat, benne az új király, a GeForce GTX1080 tesztjével, az ÁlomPC-vel, sőt még a HTC Vive is tiszteletét teszi a Guruban, mint a jelenlegi VR-eszközök legfejlettebbje. És ez még mind nem minden, hiszen számtalan egyéb cikk és érdekesség olvasható a nyár első Gurujában, ami mellé ismét egy FPS-t csomagoltunk. Szóval olvassátok ki szépen a magazint, majd irány a gép egy kis játékért, hogy aztán még legyen idő nyaralni is egyet a következő számig.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

VÉGRE MEGJELENT A DOOM, MINDEN IDŐK TALÁN LEGISMERTEBB LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKSOROZATÁNAK LEGÚJABB RÉSZE. TÖBBEN IS ELLÁTOGATTUNK A POKOLBA, ÉS JÓL ÉREZTÜK MAGUNKAT, DE NEKTEK MELY RÉGI, MÁIG FEL NEM TÁMASZTOTT SOROZAT AZ, AMI A LEGJOBBAN HIÁNYZIK A PALETTÁRÓL?

Chocho
Bár a legutóbbi rész hagyott maga után kívánnivalót, azért szívesen játszanék egy teljesen új Command & Conquerrel. A Red Alertes összefűzéssel adós maradt a sorozat, és Kane titkára sem derült fény, hiába ígérték. Persze jobb lenne, ha nem az EA adná ki...

Böjti
Nem sorozat, de a Paradroidot imádtam anno, és azóta is csak mobilon éledt újra, ha pedig mindenképpen széria, akkor továbbra is várom a Battletoads harci varangyainak visszatérést, hogy újabb ősz hajszálakkal gazdagítsanak (piszkosul nehezek voltak a korai részek).

Chris
Most, hogy a szimulátorok a reneszánszukat élik, szerintem jó ötlet lenne elővenni az X-Wing vs Tie Fighter sorozatot, hogy csináljanak belőle egy látványos űroperát. Egyébként végignéztem a '90-es évek játékait, és majdnem mindegyikből készült már remake.

JohnBart
A Doom és a Wolfenstein új, szólóközpontú részeinek tükrében nagyon örülnék egy hasonló koncepcióval készülő Quake és Soldier of Fortune-epizódnak is. Előbbiből a Strogg vonalat, utóbbiból pedig az első két részt folytathatnák. :)

AstroDave
Gyermekkorom meghatározó élményei közé tartozik a Monolith által világra szabadított, beszédes nevű Blood-sorozat, melyben vasvillával kaszabolhattuk a közelünkbe merészkedő túlvilági rémségeket, majd a fejükkel focizhattunk. De egy friss Rage of Mages-nek is örülnék ám.

Bate
Szerintem lassan nincs olyan sorozat, amit ne poroltak volna le a jogtulajdonosok. Visszajött az Elite, a Wasteland és a Fallout. Én ezekért rimánkodtam mindig, szóval már nem tudok olyat mondani, amitől örömömben belemarkolnék a hajamba, hogy újra előveszik.

Lor
A Drakannak eléggé örülnék, el tudom képzelni valami open world, sötétebb kalandként. A jellegzetessége az volt, hogy a főhősnő és a sárkánya együtt sebesült, ez most is izgalmas lenne, nem utolsósorban elég király high fantasy környezetben játszódott.

Midnite
Fő régi kedvencem mindig a Duke Nukem volt, éveken át vártam, aztán most már azt gondolom, bár soha ne támasztották volna fel... Szóval talán újraindíthatnák az X-Wing sorozatot? Mert élvezném modern grafikával, de ha az is ótvar lesz, nagyon nem sírnék miatta.

Miguel
Nekem fel nem támasztott sorozatom nincsen, csupa feltámasztott sorozatot szeretek, például a Civilizationt, amiből pont annyi rész jön, amennyit én szeretnék, most épp cikket írtam a hatodikról. (Ez jó válasz, ezért már kapunk pénzt a kiadótól?)

Siklara
A Doomról beugrott a Heretic és annak folytatása a piszkafalábú Corvusszal, de ha már dark fantasy, a Soul Reaver, vagy a sárkánylovaglós Drakan leporolásának még jobban örülnék. „A remény hal meg utoljára" kategória: visszatérés Adelphára Cutter Slade-ként.

12
BATTLEFIELD 1
Kompetitív FPS az első világháborúban? A DICE csapata bevállalta, az eddigi információk alapján pedig akár jó is lehet a végeredmény.

24
DOOM
Minden zsáneri klasszikus egyik legnagyobbja visszatért, és ütősebb, véresebb, brutálisabb, mint valaha. Visszatértünk és beszámolunk a démonvadászatról.

Tartalom

ELŐZETES

008 Sid Meier's Civilization VI
010 The Surge
012 Battlefield 1
016 Call of Duty: Infinite Warfare
018 Starpoint Gemini Warlords
020 The Black Death
022 Fragmented

TESZT

024 Doom
030 Automobilista
032 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan
034 The Detail
036 Désiré
038 Cornerstone: The Song of Tyrim
040 Overwatch
044 Overwatch – Hősleltár
046 Stellaris
048 The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine
052 Homefront: The Revolution
056 Battleborn
060 Wars of Napoleon
062 Total War: Warhammer
066 TransOcean 2: Rivals
068 Offworld Trading Company
071 Kirby: Planet Robobot
072 Uncharted 4: A Thief's End

HARDVER

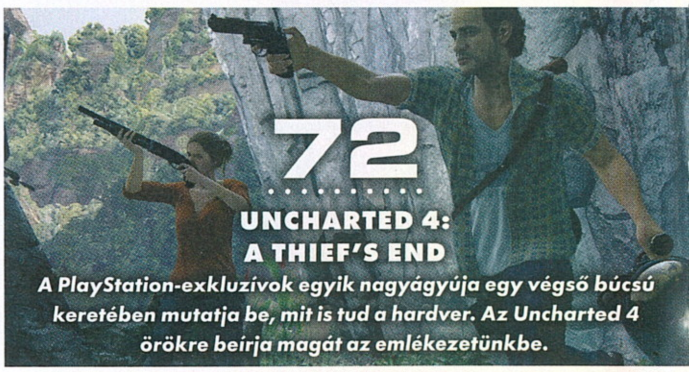
094 Hardver hírek
097 Huawei P9 teszt
098 VPN: Biztonságos netet, de hogyan?
100 ÁlomPC
102 Lenovo Y700 és Y900 teszt
104 GeForce GTX1080 teszt
108 HTC Vive teszt

ROVATOK

074 Konnichiwa, JRPG!
078 CCG – Az ördög gyűjtögetős Bibliája
080 Szimulátortörténet 1.
082 Így fejlesztenek a magyarok
086 Klasszikusok újrajátszva: Doom
088 Radar alatt
092 Játékmentőöv
110 Külvilág
112 Levrov

22
FRAGMENTED
Kőből és fából balta, ágakból és rönkökből házikó. Annyira nem meglepő, hogy újabb kraftolós cím erősíti a korai hozzáférés felhozatalát, de vajon érdemes beruházni rá?

48
THE WITCHER 3: WILD HUNT – BLOOD AND WINE
Ha nem volt elég Riviai Geralt kalandjaiból, a május legvégén megjelent masszív kiegészítő új szintre emeli a szörnyvadász történetének eddig sem elhanyagolható minőségét.



72
UNCHARTED 4: A THIEF'S END
A PlayStation-exkluzívok egyik nagyágyúja egy végső búcsú keretében mutatja be, mit is tud a hardver. Az Uncharted 4 örökre beírja magát az emlékezetünkbe.

A HÓNAP TESZTJE

A SEGA alá bedolgozó Crative Assembly eddig is nagyszerű stratégiai játékokat tett le az asztalra (és persze ne feledkezzünk meg az egyik legjobb, legvérfagyasztóbb Alien-feldolgozásról sem), azonban a Warhammer máris a legjobb produkcióik közé írta be magát. A Game Workshop közkedvelt univerzumát hadrendbe állító program mindent tud, amit az alapul szolgáló világ megkíván – erről és a WH hátteréről is rengeteg információt megtudhattok Tika négyoldalas cikkéből.

TOTAL WAR: WARHAMMER 62

A HÓNAP JÁTÉKA

A Blizzard nem arról híres, hogy ha valamibe belekezd, akkor az sikertelenné válik, vagy hogy minőségileg nem tudja tartani a szintet, erre pedig kiváló példa a stúdió legújabb játéka, avagy az Overwatch is. A csapatalapú, kompetitív FPS-zsáneren belüli első szárnypróbálgatás a műfaj egyik legjobb jelenlegi képviselőjét szülte meg, amibe az ember boldogan öl bele megszámlálhatatlanul sok órát. A rengeteg egyedi képességgel bíró karakter, a speciális tulajdonságok társítása a győzelemért meghatározó élményt szül, wilson pedig minderről nemcsak egy négyoldalas tesztben számol be, de külön két oldalon még az igénybe vehető hősök hátteréről is alaposan lerántja a leplet.

OVERWATCH 40

A HÓNAP ELŐZETESE

Hihetetlen utálat ütötte fel a fejét, miután kikerült a legújabb Battlefield és Call of Duty trailere, a gyűlölethullám pedig utóbbihoz kapcsolódott. Már megint jövő, megint extra képességek, megint látványos robbanások. Oké, utóbbiak az EA gyermekére is jellemzőek, ráadásul előzetesünkben Miguel nagyon szépen rávilágít arra, miért felesleges máris temetni az Activision slágerszériájának legújabb epizódját. Vesztes helyzetből visszatérni? Cikkünk erre összpontosít, az Infinite Warfare pedig korántsem áll rosszul.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE 16

TELJES JÁTÉK:

TCOVTNQOR3MEH53YQOS0

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 2EZBT7DR

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. augusztus 1-éig** érvényes.

EGY LÖVÉS, EGY HALÁL

SNIPER GHOST WARRIOR

[ÍRTA TIKA] **Soron következő mellékletünk egy ritka állatfaj az FPS-berkekben, tehát ha valaha is dédelgettél álmokat a mesterlövész-karrierről, akkor itt az idő, hogy kipróbáld magad! Realisztikus célzás, tökéletes ballisztika és egy célpontokban gazdag trópusi környezet vár...**

Amikor Simo Häyhä-t, a 2. világháború legendás finn mesterlövészét (505 igazolt találat) sok-sok évvel a háború után az újságírók arról faggatták, hogy mi volt a sikereinek titka, az apró öregember csak annyit mondott: „a gyakorlás". Úgyhogy ajánlom mindenki figyelmébe a tutorial lehetőséget, és a teljes tourt tessék végigcsinálni, különben sosem tudjátok meg, hogy miként lehet nagy távolságból lyukat ütni az aprónak tűnő fejekbe. Persze egy modern mesterlövész élete nem csak a ballisztika körül forog, meg kell tanulnia azt is, hogy szellemként osonjon át a harcmezőn, és ez lesz az a pont, ahol egy kicsit sajnálni fogjuk, hogy a City Interactive szignózta a produkciót. Viszont minden másban, beleértve a látványt is, a Sniper: Ghost Warrior abszolút ott van a szeren...

Mielőtt alámerülnénk a 16 küldetésnyi pokolba, ismerkedjünk kicsit a körítéssel! Adva van egy fiktív, Isla Trueno nevű sziget, ahol a dél-amerikai fertályon előforduló összes problémát egy kupacba hányták, és egy elit alakulat képében a játék elején rögtön meg is érkezik a gyógyszer. A gonosz rezsim/diktátor megbuktatása lenne a cél, és noha az alkotásnak kimondatlanul is az a Razor Six Four hívójelű (T. Wells) tüzér őrmester adja meg az alaphangot, aki a mesterlövész szerepkört viszi, de emellett az akciókat kísérő delta kommandósok, és az Alpha-nine elnevezésű szpotter (felvezető) bőrében is túl kell élni pár zűrösebb etapot. Eközben profi kommunikáció megy a háttérben, és ugye az a Chrome 4 engine dübörög a trópusok alatt, ami a Call of Juarez: Bound in Bloodból már ismerős lehet. Gyönyörű a dzsungel, remek panorámaképek és szépen megtervezett pályák keltik életre a rezsim megbuktatásának stációit. A forgatókönyvíró az összes B-kategóriás akciófilm fordulatát igyekezett bezsuppolni a 6-7 óra játékidőbe, de egy ilyen alkotásba bőven belefér, hogy a lebukott ügynökünket egy olajfúrótoronyból kell kiszabadítani, ahogy az uránbányában robotoló civilek képe is, és az sem utolsó dolog, hogy a helyszínek (kokain-ültetvények, hajókikötők és a mocsaras részek) váltakozását mindig valamilyen hazafias gondolatok dobják fel, például a nem hagyunk hátra senkit mantra.

A Sniper Elite mellett a Ghost Warrior a másik megoldás a legális csipázgatásra, méghozzá realisztikus fizikával.

ADATOK

KIADÓ
City Interactive

FEJLESZTŐ
City Interactive

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

3,3 GHz, 1 GB RAM, GeF6800 vagy ATI X1650, 6,5 GB HDD.

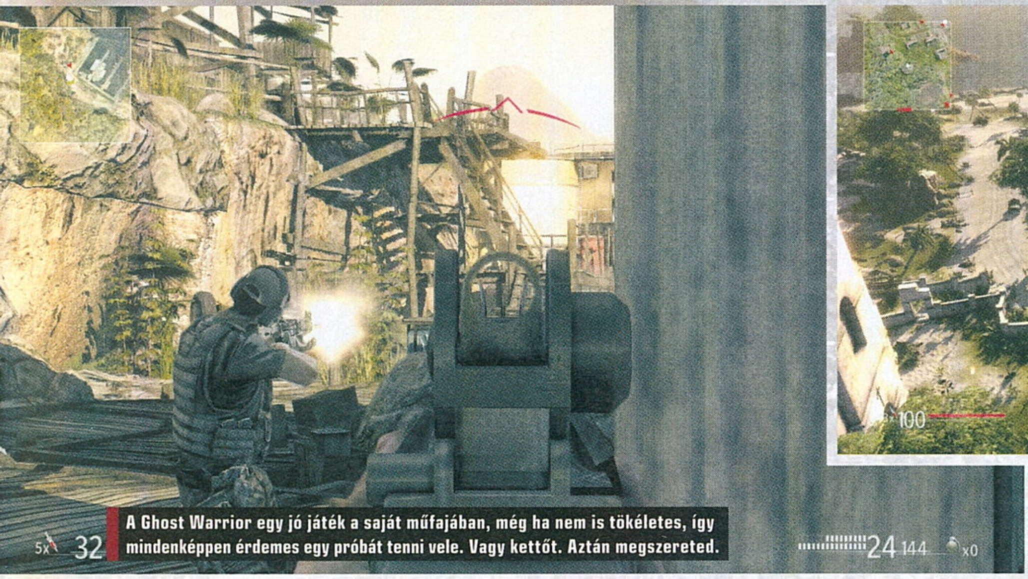
INFO

2010 július 2-án jelent meg a Sniper: Ghost Warrior Európában, ez volt egyébként az Xbox 360-as premier dátuma is, később pedig PS3-verzió is született.

ITT NEM A NYÚL VISZI A PUSKÁT!

Amennyiben szigorúan nézzük, kétféle cselekmény váltakozik. Az első, hogy a játék kézen fogva elvezet egy magaslati pozícióhoz, és megmondja, kinek a buksijába kell ólmot töltened, a második pedig, hogy megmutat egy nem túl távoli pontot, aztán old meg komám, ha tudod – zajonghatsz, lőhetsz, ahogy tetszik. Nos, az előre megírt eseményekben több lesz a varázslat. Olyan jelenetekre gondolok, amikor időzítve, az elhúzó sugárhajtású vadászgépek hangfüggönye mögött kell hidegre tenni az ellenséges mesterlövészeket, de az is előfordul, hogy épp a felvezető szerepét veszed át, és távcsövön bemérve jelölgeted ki a soron következő célpontokat az akciót kísérő snipernek. A szabadabbra vett szakaszokon pedig jellemzően az első lövésig van még esélyünk, hogy a megfelelő

Camouflage rendben, távcsöves a kézben... arra ment a legújabb PC Guru tartalmát megszerző beépített ügynök, a nem mondjuk ki, honnan.



A Ghost Warrior egy jó játék a saját műfajában, még ha nem is tökéletes, így mindenképpen érdemes egy próbát tenni vele. Vagy kettőt. Aztán megszereted.

rálátásba helyezkedjünk, de aztán a MI harckészültségbe rántja a bakáit, és bizony ezek a Trueno szigeteki népek piszkosul jól céloznak. A kommandós missziók hangulatát mindenképp dicsérjük meg, helikopteres vagy gumicsónakos érkezés után egy háromtagú brigád takarít, és nyilván ez az ötlet sem új, de néhány helyen profi módra beállhatunk az ajtófélfa mellé, aztán gyakorolhatjuk az ajtóberobbantós behatolást is. Éjszakai küldetések, ellenséges bázisokon átosonó magányos mesterlövész, világítótoronyból fedezett kommandós akciók, és még sorolhatnám a ránk váró megpróbáltatások izgalmasabb szekcióit, de azt sem árt tudni, hogy a többjátékos részben is kipróbálhatjuk, milyen az, amikor a fegyvernem képviselői egymással játszanak bújócskát.

PRECÍZIÓS MŰSZER...

Fegyverek terén csupa finom szerkezet lett kiosztva, példaként említhetném a Heckler & Koch MSG90-et, vagy az AS50 rombolót (0.50 cal), de találunk hétköznapibb darabokat, mint mondjuk az orosz Dragunov, a kommandósok pedig a Colt cég M4-es gépkarabélyával aprítják az ellenséget. A mesterlövészfegyverek és a ballisztika kapcsolatánál időzzük el néhány pillanatra, különösen, hogy itt tudott a City Interactive olyat mutatni, amit addig csak kevesen (a 3,5 millió eladott kópia tulajdonképp ennek köszönhető). A távcsőbe nézve látunk egy szélsebességmérőt, tehát a légmozgással már mindenképp számolnunk kell, miközben a lövedék pályagörbéje is korrektül le lett modellezve, így aztán a lövésznek mind a két tengelyen végre kell hajtania a szükséges korrekciókat a sikeres lövéshez. A jobb felső sarokban lévő pulzusszámláló sem díszítőelem, ez hivatott jelezni, hogy a szervezet terheléséhez igazodik a puskacső kilengése. Egy kiadósabb futás után hosszú másodpercekig kell várnunk, hogy az imbolygás megszűnjön, majd egy külön fókusz funkcióval (lélegzet visszatartása), és a megfelelő testhelyzettel stabilizálhatjuk a fegyvert. A fekvő pozíció a legelőnyösebb, csak mondom. Aztán amikor minden klappol, és egy tökéletes lövést eresztünk el, akkor működésbe lép a bullet-cam, azaz a kamera végigkíséri a lövedék útját, és megmutatja a becsapódást közvetlen közelről. 2010-ben, a Sniper v2 röntgenfelvételei előtt, ez nyilván nagyobbat ütött, mindenesetre ilyen is volt/van. A felszerelésrész apróságai között találunk még egy hangtompítós pisztolyt (Mark 23), aztán akad egy kampós kötél, amit a magasabban fekvő helyek eléréséhez használhatunk, és néhány kézigránát, arra az esetre, ha bedurvulna a helyzet. Jelzem, összeszedhetők a hullák fegyverei, bár én nem dobnám el a sajátot semmi pénzért sem, továbbá fakultatív módon gyűjthető némi titkos hírszerzési anyag, ha netán valaki erre lenne rágerjedve.

AZ ELLENSÉG UTOLSÓ MONDATA? AZ A FŰCSOMÓ TEGNAP MÉG NEM VOLT OTT...

Említettem volt, hogy a City Interactive gyengélkedett a lopakodós részek kidolgozásánál, nos, helyenként a ghillie álcaruha és az aljnövényzet kapcsolata filmbeillő – a közelben békésen beszélgető őrök mellett is el lehet araszolni a susnyásban, máskor viszont nem. Magyarul nehéz megfejteni, hogy a képernyő alján látható indikátor, és az ellenfelek reakciója között van-e bármilyen összefüggés... Ezeket a részeket tessék átszenvedni, a maradékon több öröm lesz. További jó tanácsok: ha a játék azt mondja, fuss, akkor fuss, ne állj meg, ne cifrázd, aztán előfordulhat olyan, hogy azt gondolod, neked nem kell célzási segédlet, hanem rögtön hardba teszed a váltót, hát sok szerencsét hozzá! A könnyű győzelem titka a következő, lövünk (fekve, maximum térdelve), majd visszahúzódunk és újratervezünk. A MI ugyanis egyszerre táltos és szörnyeteg, csupa röntgenszemű Vaszilij Zajcev, szóval csak óvatosan...

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

ÚJRAÉPÍTETT CIVILIZÁCIÓ

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

[ÍRTA **MIGUEL**]

KEVÉS OLYAN JÁTÉK MARADT AZ ŐSI PC-S CÍMEK KÖZÜL, MINT A CIVILIZATION: EPIZÓDJAI RÉTEGJÁTÉKKÉNT IS KÉPESEK SIKERESEK MARADNI, ILLETVE ÚGY TUDNAK MEGÚJULNI RÉSZRŐL RÉSZRE, HOGY KÖZBEN AZ ALAPNAK SZÁMÍTÓ, LEGFONTOSABB ÉRTÉKEIKET IS MEGTARTJÁK.

Közepesen volt meglepő, hogy a Firaxis, avagy a Civilization-játékok (és XCOM-ok) fejlesztője újabb, a szériához tartozó epizódon dolgozik. Ha másért nem, hát azért, mert a fő sodrásúnak mondható számozott részek közül az előző, az ötödik hat éve, 2010-ben jelent meg (de a tulajdonképpen félrecsúszott sci-fi változatnak mondható Beyond Earth is 2014-es). A nagy kérdés, hogy mi az, amitől újra érdekessé válhat az a játék, ami tulajdonképpen az összes olyan stigmát viseli, ami manapság nem jellemző a videojátékokban: lassú, nehéz és sokat kell benne gondolkozni.

Sok tekintetben úgy tűnik, hogy a Firaxis tanult minden egyes eddigi hibájából, ami a hallottak alapján rengeteg üdvözölendő változtatást eredményez.

A válasz az első hírek alapján az, hogy a fejlesztők igyekeznek a negyedik rész népszerű, de keményvonalas megoldásait ötvözni az ötödik rész felhasználóbarát fejlesztéseivel. Nem nagyon lesz olyan fő játéktechnikai pillér, amin ne faragnának picit, így lesz bőven újdonság a városmenedzsmentben, a harcban, a tudományos fejlesztésekben és a nemzetek, illetve a gépi ellenfelek jellemzőiben is.

KERÜLETEKBEN AZ ERŐ

Kezdjük a városokkal! A legfontosabb változás, hogy az új rendszer nem szorítja be egyetlen mezőre a településeket, hanem a szomszédosokra telepített fejlesztésekkel szabhatjuk meg, milyen jellegű extra termelést szeretnénk megteremteni az adott városban. A kerületekként felfogható bővítéseknél olyasmire kell gondolni, mint mikor egy városrészben egyetem, könyvtár és hasonló épületek vannak, a másikban meg ipari létesítmények, így fokozva az adott környék hatékonyságát. Az egyetemes-könyvtáras kerület nyilván több befolyással lesz a tudományos munkára, az ipari termelést segítő épületek a gyártás sebességét szabályozzák, és így tovább. A bónuszrendszer ráadásul az adott mező földrajzi tulajdonságait is figyelembe veszi, hiszen a hegyek vagy dzsungel környékére épített egyetemi kerületek komoly bónuszt kapnak majd, a bányák mellé épített iparterületek pedig hasonló elv mentén kapnak extrákat. A városban felhúzott csodák is saját mezőt kapnak, ráadásul a megépítésükhöz akár egy adott mezőtípus, vagyis a piramisokhoz sivatag, Stonehenge-hez meg rét is kell.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

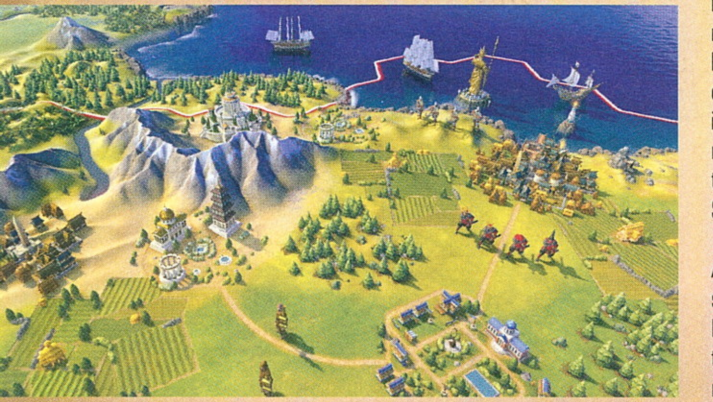
MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2016. 10. 21.

STÍLUSMINTA

Sid Meier's Civilization V
2010 (2K GAMES)

Beyond Earth
2014 (2K GAMES)



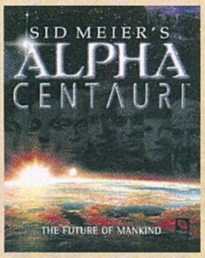
Az átalakított települések természetesen az ostrom menetét is befolyásolják. Eddig ugye úgy ment ez az egész, hogy a támadó sereg felsorakozott az egyetlen mezőt elfoglaló város körül, aztán az egységek vagy szétverték a pontokban mért védelmet, vagy belepusztultak a dologba. Azzal, hogy az ipari, tudományos és kulturális termelés jól azonosítható kerületekben megy majd a Civ VI-ban, egy újabb stratégiai lehetőséget kapunk: ha nem akarjuk, hogy a város továbbra is képes legyen termelésre, egyszerűen csak szétverjük azt a kerületet, amely ennek a tetemes részét adja.

A harchoz tartozik még az egységek csoportosításának visszahozása is. A Civilization-rajongók két részre oszthatók: az egyik fél imádta a hatalmas, halálos egységcsomagokat a negyedik részben, a másik fél pedig az V-ben bevezetett „egy mező, egy egység" elvét szerette. Mivel valójában mindkettőnek volt előnye és hátránya is, ezért a fejlesztők kompromisszumos megoldást választottak. A Civilization VI-ban kombinálhatjuk majd az egységeket, de egyszerre csak kettőt, így azok erősebbek lesznek, ám korántsem mindenhatók. Egymást erősítő páros lehet például, ha szanitéceket rendelünk a harcosaink mellé, vagy vadászgépet egy bombázó mellé, netán harcost adunk egy settler társául.

Civilizációs vadhajtások

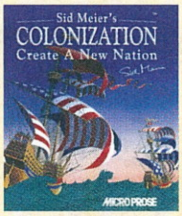
Írhatnánk teljes zsákutcát is, de az alábbi három játék közül nem mindegyik bizonyult egyértelmű csalódásnak, sőt sokan szeretnék, ha például a középsőből megint lenne valami új változat. A Firaxis munkamorálját tekintve (és ebben semmi negatív felhang nincs) néhány évtizeden belül akár még erre is lesz esélyünk.

Sid Meier's Alpha Centauri



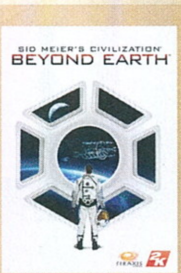
A világ egyik legjobb ötlete volt sci-fi játékot építeni a Civilization II alapjaira. Az Alpha Centauri ott kezdődik, ahol a Civ II-nek vége volt: az emberiség szerencsét próbál a csillagok közt. Zseniális történet, alapjaiban megreformált, mégis ismerős játékmenet: nem csoda, hogy sokan azóta is a világ egyik legjobb játékának tartják.

Sid Meier's Colonization



Az amerikai kontinens felfedezésétől az USA függetlenségi háborújáig játszódó, a tudományos fejlődés helyett inkább a gazdasági élet kidolgozottságára figyelő Colonization sok szempontból ma is megállná a helyét, méghozzá annyira, hogy a 2008-as újrafeldolgozása jóval gyengébbre sikerült.

Sid Meier's Civilization Beyond Earth



Sokat vártunk tőle, de bármennyire szerettük volna, valahogy nem jött össze a dolog. Hiába a Civ V-ös és az Alpha Centaurit idéző alapok, a Beyond Earth lelketlen és rendkívül unalmas lett, ráadásul rengeteg furcsa megoldás nehezítette, hogy igazán megszeressük. Sebaj, még 15 év, és újra nekifutunk.

Nincs tenger, nincs hajó

Ha van valami, ami tulajdonképpen az első rész óta változatlan, az a tudományos rendszer, vagyis az egyes technológiai újdonságok felfedezésének módja. Eddig ugye az volt, hogy kiválasztottuk, mit szeretnénk felfedezni, a városokban termelődött a tudománypont a tudományos építményektől és az alkalmazott tudósoktól függően, aztán mikor elég összegyűlt, puff, felfedeztük a hajózást, a fémmegmunkálást vagy az elektromosságot. Persze mivel ez a fejlődési rendszer adja meg a játék alapját, az emberiség történelmének végigjátszását, nem csoda, hogy nagyon soha nem nyúltak hozzá (vagy ha mégis, abból csúnya bukás lett, lásd a Beyond Earth esetét). Azonban amire most készülnek, az kiváló ötletnek tűnik.

Eddig ugyanis nem igazán volt feltételük a feltalálható újdonságoknak. Például simán feltalálhattuk a hajózást úgy, hogy egyetlen városunk sem állt a tengerparton. Az új rendszerben sem zárják ki ennek lehetőségét, azonban bónuszt kapnak azok a civilizációk, amelyeknek van tengerparti településük, vagyis az utóbbiak sokkal gyorsabban találhatják majd fel a hajózással kapcsolatos dolgokat. Nyilván ez oda-vissza fog működni, így ha valakinek komoly mészkőforrásai vannak, az gyorsabban jön rá az építkezés titkaira, ahol pedig van ló és elefánt, ott könnyebben jönnek rá, milyen jó ötlet lenne felnyergelni egyet, és hátrafelé nyilazni.

A fenti ötletek mind azt erősítik amúgy, hogy nagyon sokat számít majd, milyen földrajzi lehetőségek között kezdjük majd a játékot. Persze ez eddig sem volt mindegy, és emiatt talán gyakrabban generáltatjuk majd újra a térképet már az első körben, de valójában úgyis csak menet közben derül ki, hogy ha elég jól alkalmazkodunk, szinte bármit az előnyünkre fordíthatunk. Viszont ahhoz, hogy a MI ellen is élvezetes legyen játszani, az kellett, hogy ezt a filozófiát valahogy a gép irányította vezetők fejébe is beleprogramozzák a készítők.

Okos kis gépek

Mivel az ötödik rész AI-ja legendásan idegesítő volt (a IV. rész nukleáris Gandhija viszont örök kedvenc marad), a folytatásra újra kellett gondolni a dolgokat. Az előző részben nem feltétlenül buta volt a gép, hanem a diplomácia hiányzott: az AI folyamatosan besértődött, de közben állandóan a birodalmunkba gázolt, és igazából csak nyomokban lehetett felfedezni bármilyen tervet vagy mintázatot a szándékaiban.

Az ígéretek szerint az új részben az egyes vezetőknek jól azonosítható stílusuk és céljaik lesznek. Ez azért jó, mert így könnyebb lesz sejteni, mi az, amiért berágnak a szomszédaink. Ha például túl sokat bratyizunk a városállamokkal, a görögök tuti nem örülnek majd. De az egyértelmű, nyílt, történelmi vállalások mellett lesznek titkos célok is – ezeket viszont már csak erősebb kapcsolat (vagy komoly kémkedés) után tudhatjuk majd meg.

Eddig tehát minden újítás olyan, amely előrébb viszi az amúgy minden új rész előtt tökéletesnek gondolt Civilizationt. Kaptunk egy olyan ígéretet is, hogy ezúttal nem kell majd a kiegészítőkre várni, hogy megkapjuk az alaprendszereket, vagyis nem egy csontvázat kapunk az alapjátékban sem. Ez persze azt is jelenti, hogy a kiegészítőkre is van pár jó ötlete a Firaxisnak, mert attól azért ne féljen senki, hogy az októberben megjelenő Civilization VI mellé nem jön majd legalább három DLC. De hé, ez most jó hír, szóval örüljünk.

Vízközelben végre nem üdülőövezetben gondolkodhatunk, hanem inkább a hajózás beindításában, avagy a földrajzi jellemzők is nagyban befolyásolhatják lehetőségeinket.

HARCOLJ, LOOTOLJ, GYARAPÍTS!

THE SURGE

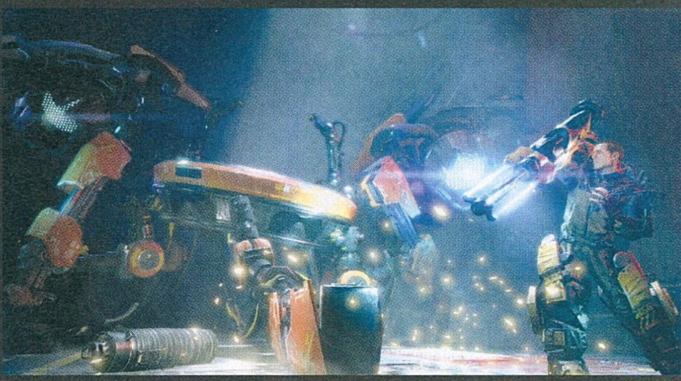
[ÍRTA BÖJTI] *Jövő. Megfejthetetlen, előre még csak nem is sejthetjük, mi vár ránk. Lehet, hogy nyugodt együttélés embertársainkkal és a természettel, egyenlőségben és békében. De valószínűbb, hogy jön a Végítélet, egy titkos árnyékhatalom elsöpör minket, netán a földönkívüliek igázzák le bolygónkat. Vagy gépiesítve, egyre kevesebb érzelemmel, elkorcsosulva nézünk szembe a leépüléssel és a Föld hanyatlásával.*

Szóval bőven van választék, a német Deck13 csapata mégis az utóbbi lehetőséghez nyúlt, mikor az emberi civilizáció egyre inkább a dekadenciába zuhan, a Föld rohan a végzete felé, a túlnépesedett városokban a lakosság augmentációk, testi módosítások révén tudja csak elvégezni rutinszerű munkáját. Ebben a disztópiában helyezkedik el a 2014-es Lords of the Fallen alkotóinak új játéka, amely nem egy hőst állít a főszerepbe, hanem egy átlagos dolgozót a CREO szupervállalatnál (a cég az atmoszféra helyrehozását és a klíma kontrollálását tűzte ki nemes feladatául). Ahogyan az sejthető, egy nap (méghozzá rögtön az első munkanapunkon) minden a lehető legrosszabbra fordul, mindenki ellenséggé válik, és eljön az ideje annak, hogy az átlagember, avagy Warren hérossá váljon. Közben persze felfedezhetjük a múlt történéseit (hogyan jutottunk el idáig), elénk tárul teljes egészében ez a borzalmas jövőkép, a végigjátszás pedig mindenre fényt derít.

FANTASYBŐL SCI-FIBE

Biztosan sokan vannak, akiknek életéből kimaradt a City Interactive gondozásában megjelent Lords of the Fallen, ami nagy hiba. A Dark Souls-sorozatból bevallottan rengeteg alapötletet merítő fantasy akciójáték a bugok és egyéb hibák ellenére is szerethető, élvezetes produkció lett 2014 végén, nagyszerű zenékkel, egészen pofás külcsínnel. Ráadásul még azok is szerették, akik a FromSoftware szériájáért nem voltak oda, már csak visszafogottabb (de könnyűnek még így sem mondható) kihívási faktora miatt is. Ezek után sokan várták volna a többször szóba került folytatást, azonban a City Interactive-vel lezajlott kenyértörés ezt lehetetlenné tette – vagyis elvileg lesz második epizód, csak más csapattól. Mindenesetre a veteránokkal is rendelkező stúdióra többen felfigyeltek, sokan várták következő nagy dobásukat, ami immáron a lovagok és szörnyek világát a robotokéra és augmentációkéra cseréli, stílusában és megvalósításában mégis egy sok szempontból hasonló élményt kínál.

Ami a legfontosabb: ezúttal is RPG-s elemek vegyülnek az akcióorientált megoldásokkal, így bár egyből nem válogathatunk rengeteg kaszt közül, a kampányban előrehaladva egyre inkább a kedvünk szerint alakíthatjuk karakterünket, mindez pedig a szerepjátékos elemeket is beleviszi a harcok világába. Egy nagyon jópofa része a küzdelemnek a célpont kijelölése, aminek során választhatunk a különböző testrészek között, így eldöntve, mire összpontosítjuk a támadást. A kevésbé páncélozott karra, amit könnyebb lecsapni, azonban kevesebb lootot ad? Vagy a teljes védelemmel rendelkező lábra, mellkasra, amit rendesen sebezni kell, meg kell dolgozni a győzelemért,



ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Deck13 Interactive

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Too Human
2008 (MICROSOFT)

Lords of the Fallen
2014 (CI GAMES)

SÖTÉT LELKEK HELYETT DÉMONURAK

A cikkben megemlítettük, most kicsit jobban kitérünk rá: 2014 októberének végén jelent meg a Lords of the Fallen, ami sok szempontból szolgai módon másolta a Dark Souls-szériát, ráadásul tette ezt ahhoz képest szebb külcsínnel, viszont a kimondottan eredeti multiplayer nélkül. A folytatást elbukva azonban a Deck13 nem keseredett el, hiszen a Surge valahol a LotF tudományos fantasztikumba oltott mása, egy egészen egyedi ötlettel felvértezve. Ha azonban valaki lemaradt a DS kistestvéréről, amit Chocho a 2014/11-es PC Guruban 82 százalékra értékelt, érdemes pótolni a lemaradást a 2017-es megjelenésig, ráadásul a program már GotY kiadásban, olcsóbb árfekvésben is elérhető.

ezért pedig gazdagabb jutalmat is kapunk? A választás minden esetben a miénk, a stratégiát pedig érdemes megfontolni, hiszen noha sokkal többet kell dolgozni a nehezebb célpontokon, azokból nyerhetjük ki az igazán jó cuccokat. De miért is fontos ez?

Leginkább azért, mert szanaszét fejleszthetjük a kezdő karaktert, mind a páncélzat, mind a fegyverzet terén, plusz egyedi implantátumokat is kinyerhetünk. A végigjátszáshoz ráadásul muszáj is folyamatosan fejlődnünk, különben könnyen elbukhatunk. A The Surge örökölte a Lords of the Fallen kicsit komolyabb nehézségét, így nem adja könnyen a győzelmet, persze továbbra sem beszélhetünk Dark Souls jellegűen büntető játékmenetről. Ha pedig sikerül kiválasztani a nekünk tetsző modifikációkat a sok egyedi lehetőség közül (ezeket csak korlátozott számban használhatjuk), időnként visszatölthetjük az életerőnket és egyéb extra tulajdonságokra tehetünk szert. Variáció elég sok lesz, pontos számot még nem lehet tudni, de reméljük, hogy a produkció ezeknek a speciális tulajdonságoknak, a fegyverzet és páncélzat alakításának hála nem fog könnyen kifulladni, sok-sok órára, esetleg végigjátszásra elegendő tartalmat biztosít majd.

Ha azt hinnénk, sétagalopp vár ránk a The Surge kampánya során, igen nagyot tévedünk. A fantasy környezet megy, a nehézség megmarad.

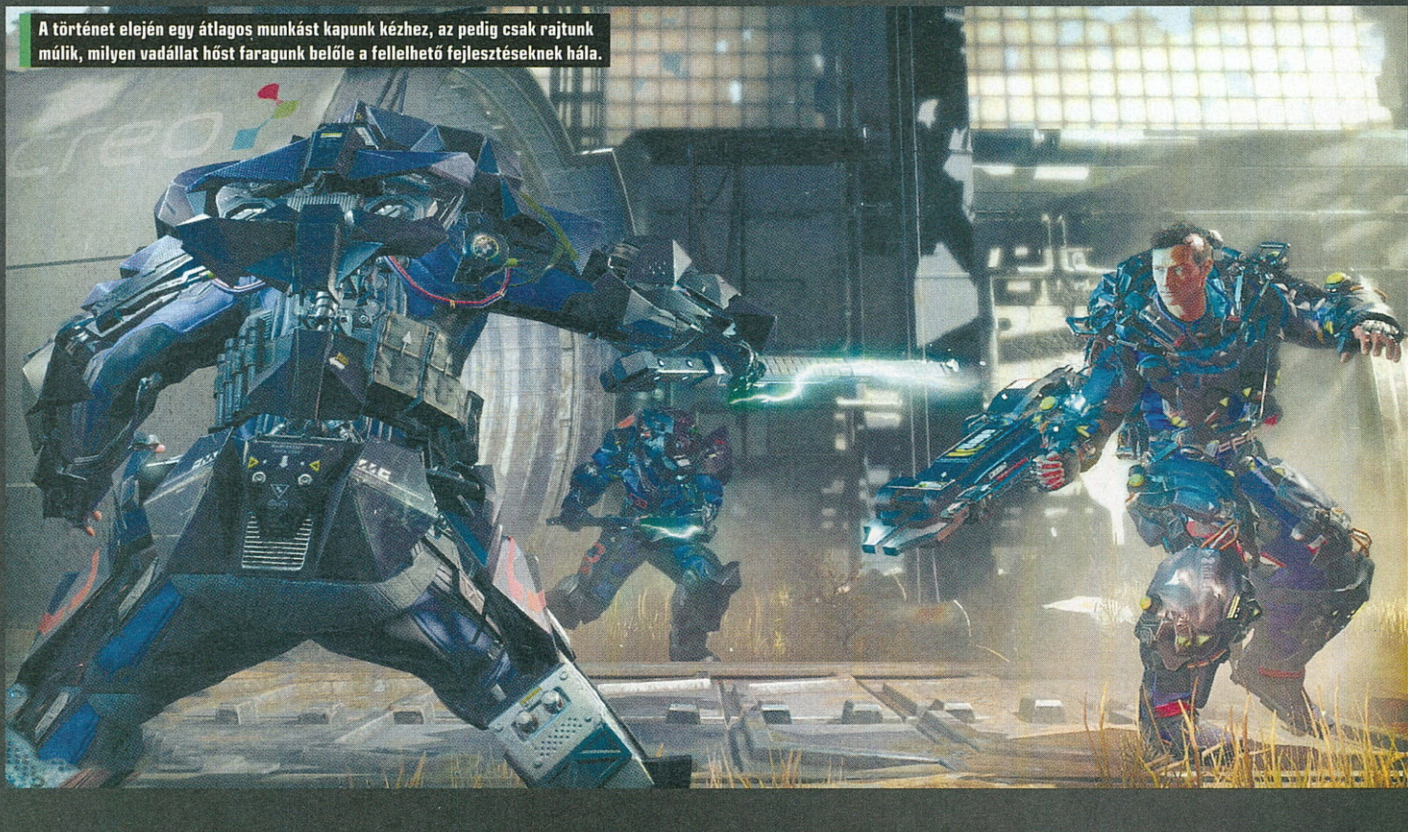
AZ ALAPOK HASONLÓAK

A jelenlegi információk és az első buildek alapján nincs okunk panaszkodni, aki pedig szerette a Deck13 akció-RPG alkotását, az várhatóan a The Surge megvásárlásával sem lőhet mellé. Nyitott világot nem kapunk, azonban lesz egy rakás titkos hely, felfedezhető rész, amiknek hála további extrákat is begyűjthetünk, a farmolás és kraftolás (a már említett mechanikus kiegészítések terén) pedig rendkívül fontos elemei a játéknak. Ráadásul pont emiatt a pályák szabadon bejárhatóak lesznek az ellenfelek likvidálást követően, avagy ha nem rohanunk végig a rendelkezésre álló területen, bizony igazán jó cuccokra is szert tehetünk. Az emberi, majd egyre durvább ellenfelek (először páncélozott kutyák, de később brutális lépegetők, toronymagas, nyakig védett főellenfelek is felbukkanhatnak) pedig mindeközben kellően megizzaszthatják a veteránokat is. Főleg az elején, amikor még minimálisak a készleteink, és átlagos dolgozóból, kevés erőforrással válunk egyre erőteljesebb gyilkológéppé.

A Deck13 elvesztette ugyan a lehetőséget, hogy elkészítse a Fallen folytatását, sci-fi környezetbe helyezve mégis megalkotják saját elképzeléseiket.

A The Surge már most is egészen jól néz ki, a fény-árnyék hatásokkal jól bánnak az alkotók a zárt, iparizált területeken, a zene pedig izgalmassá varázsolja az összképet. A harcok olajozottan, jól működnek, ezúttal is nagyon fontos a támadók kiismerése, mozgásuk és kombinációik megfigyelése, a vetődés és védekezés, hogy aztán a megfelelő pillanatban csapjunk le a különböző testrészeikre, ami kicsit táncszerűvé teszi az összecsapásokat.

Mindent egybevetve tehát ígéretesnek és minőséginek tűnik a Deck13 legújabb produkciója, ráadásul a CI után a Focus Home is egy minőségi ugrásnak tűnik a kiadó terén – talán több anyagi háttér, nagyobb reklámkampány és energiaforrás juthat a készülő műnek, mint mondjuk a sokat emlegetett Lordsnál, ami szintén megérdemelt volna egy kicsit több odafigyelést. Azonban a megjelenésre még várnunk kell, elvégre a program a jelenlegi állás szerint csak jövőre érkezik, akkor viszont PC-re, PS4-re és Xbox One-ra egyaránt. Addig pedig marad a várakozás, és a remény, hogy minden rendben menjen a fejlesztéssel.


A történet elején egy átlagos munkást kapunk kézhez, az pedig csak rajtunk múlik, milyen vadállat hőst faragunk belőle a fellelhető fejlesztéseknek hála.

„HÁBORÚ, AMELY VÉGET VET MINDEN HÁBORÚNAK"

BATTLEFIELD 1

[ÍRTA CHRIS] **Sokáig hitetlenkedve olvastuk az új Battlefield-játékkal kapcsolatos híreszteléseket, de egészen május 6-ig semmi pontosat nem tudtunk arról, hogy hol és mikor játszódnak annak eseményei. Most, hogy lehullt a lepel, még mindig az állunkat keresgéljük a földön.**

Lassan 15 éve hódít a svéd DICE csapatának Battlefield-sorozata, melynek sikere annak ellenére töretlen, hogy életében bizony voltak hullámvölgyek is. Gondoljunk csak bele, hogy milyen mellékvágányra futott a szerencsétlen sorsú Hardline, vagy mekkora gyűlölethullámot szabadított el a Battlefield 4 a megjelenésekor, amiért hemzsegett a bugoktól! Na igen, a netkód szó hallatán valószínűleg azóta is a hideg futkos a készítők hátán. Most viszont úgy tűnik, teljesen magára talált a csapat. Lelkesedésük mit sem csökkent az elmúlt évek alatt, ezúttal pedig egy őrült ötlettel álltak elő: a következő Battlefield az első világháború poklát hozza el nekünk.

AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

Az 1914 és1918 között zajlott első világháború nem túl népszerű konfliktus a videojáték-készítők körében. Szinte egy kezünkön meg tudjuk számolni, hány program került ki ebből az érából, melyeknek jelentős többsége kőkemény stratégia. Ennek oka valószínűleg az, hogy a kiadók torkán csak nagyon nehezen lehet letolni, hogy ebbe a pokoli és rettenetes, de valljuk be, játéktervezői szempontból nem túl izgalmas környezetbe ültessék készülő projektjüket. Ez egy olyan kockázatos döntés volt az EA részéről, amiről nem hittük, hogy valaha meglépik. Ezért aztán, amikor felreppentek az első pletykák arról, hogy a „Battlefield 5" ebbe az időszakba látogat el, egy legyintéssel intéztük el az egészet. Most pedig tessék, itt van! A következő epizód az első világháborúban játszódik, ami olyannyira mellbevágó információ volt számunkra, hogy annak hatásától mai napig nem ocsúdtunk fel. Ezzel a bátor lépéssel ugyanis a DICE hatalmas változást hoz a széria életébe. Nemcsak arról van szó, hogy a fejlesztők olyan vizekre merészkednek, ahova eddig szinte senki más nem mert, hanem arról is, hogy kikerülik a megszokott sémákat és egy olyan konfliktust mutatnak meg nekünk, amiről a legtöbb játékos csak annyit tud, hogy milliók haltak meg, még nem volt SMAW rakétavető, red dot sight, és a neonzöld kamuflázs sem lehetett túl gyakori. Pedig hadtörténeti szempontból roppant érdekes időszak volt ez. A katonák egyszerre küzdöttek lóháton, kardokkal és tankokkal, megjelentek a harcmezőkön az első automata géppuskák, és beindult a hadiipar jelentős fejlődése. De mindent egybevetve egy pokoli,

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 10. 21.

STÍLUSMINTA

Battlefield 1942
2002
(ELECTRONIC ARTS)

Verdun
2015
(BLACKMILL GAMES)

Ha az első világháború videojátékos szemmel nem is annyira izgalmas időszak, néhány korabeli gépet és fegyvert szívesen kipróbálunk októbertől.

A háború brutalitását és kegyetlenségét tekintve ez a kép sokkal többet elmond minden egyes szónál. A lényeg, hogy ne próbáld ki otthon, mert árt az egészségnek.

videojátékba egyáltalán nem való időszak volt ez. Legalábbis eddig ezt hittük.

FRONTRÓL FRONTRA

Természetesen a Battlefield 1 is tartalmaz majd egyszemélyes és többszereplős módot, ezek közül mindkettőről tudunk mondani egy-két izgalmas dolgot. A kampányt tekintve a legérdekesebb talán az, hogy nem egyetlen szereplő szemszögéből játszhatjuk végig, hanem több katona bakancsába bújhatunk bele, akik Európa különböző frontjain és Afrikában teljesítenek majd szolgálatot. Megismerjük mindegyikük történetét, illetve a világháború azon konfliktusait, amelyekről nem sokat olvashattunk a történelemkönyvekben. A pályák sokkal nyitottabbak, többféleképpen teljesíthetők lesznek, ezáltal adva át a játékos számára azt a Battlefield-érzést, amit mindig is szerettek az emberek a multiban, ám most végre a kampányban is átélhetik mindezt. Ennek egy másik velejárója lesz az is, hogy több járműves küldetést kapunk, illetve a hagyományos bevetések során is több lehetőségünk lesz arra, hogy harckocsikat és járműveket használjunk, amelyek ugyancsak a széria sajátosságai. És természetesen duplafedeles repülőgépekben is átrepülhetünk egyes területek felett, akár lövészként vagy pilótaként beülve azokba. A helyszínek közül sokat megismerhettünk már az egyperces trailert kielemezve, tehát a nyugati frontra, az olasz Alpokba és a már említett Afrikába is ellátogatunk majd. Ami különösen jó hír, hogy a rombolható környezet ezúttal is szerves elemét képezi a játéknak, viszont az elődökkel ellentétben már a kampány során is szinte mindent legyalulhatunk, ha lesz elég robbanószerünk hozzá.

Az első Battlefield

Hihetetlen, de már 14 éve annak, hogy megjelent az első Battlefield-játék, aminek a Battlefield 1942 címet adták a készítői. Ebben még nem volt egyszemélyes kampány (sőt sokáig a következő részekben sem), és a második világháború több hadszínterére kalauzolt el minket. Igazi különlegességnek számított azzal, hogy egyidejűleg 64 játékos küzdhetett benne, akik járműveket (köztük hadihajókat, tengeralattjárókat és bombázókat is) bevethettek a másik csapat ellen. A BF42 két kiegészítőt kapott: a Road to Rome-ot, amibe 6 új térkép és 2 új fegyver került bele, valamint a Secret Weapons of WWII-t, amiben megjelent a jet pack is.

Bejuthatunk olyan ajtókon, amelyekről azt hihetnénk, hogy ott nem lehet átmenni, lerövidíthetünk útvonalakat, átvághatunk épületeken, és romba dönthetünk szinte mindent, aminek falai vannak.

A NAGY HÁBORÚ

De persze ki a fenét érdekel a Battlefield 1 kampánya, ha a legtöbb időt a multiban fogjuk eltölteni, igaz? Nos, örömmel jelenthetjük, hogy ezen a téren is számos változás köszönt be, kezdve a kasztok átalakításától a járműves harcokig. De mielőtt nagyon megijednétek, az alapokat tekintve minden marad a helyén, tehát még mindig egy ízig-vérig Battlefield-játékot kapunk, amelynek főbb mozgatórugói ezúttal is a járműves harcok, a rombolható környezet, és a kasztok által biztosított diverzitás lesz. Ez utóbbi viszont változik egy keveset. A számokat tekintve marad a négy gyalogsági kaszt, de azok cserélődnek: assault, medic, support és recon öltözetekben

A tavalyi Battlefront légicsatái megvoltak? Nos, lézerek, hiperhajtóművek és egyéb extrák nincsenek, azonban a Battlefield 1 is nyújt majd nem egy élvezetes és látványos pillanatot.

indulhatunk csatákba. Ebből rögtön feltűnhet, hogy különválasztják a szanitéc és az assault szerepeket, ami miatt régóta pufogtak egyes játékosok, valamint teljesen kikerül a képből az engineer. Fegyverek terén az assault katonák gépkarabélyokat, a medicek félautomata puskákat, a supportok könnyűgéppuskákat, a reconok pedig értelemszerűen tolózáras puskákat kapnak. A trailerben egyébként feltűnik egy páncéltörő puska is, de arról, hogy ezt hogyan szerezhetjük meg, egyelőre még semmit sem tudunk.

Amit viszont már biztosra vehetünk, hogy a négy gyalogsági kaszt mellé kapunk még kettőt, amik alaposan megkavarják majd az állóvizet. Ezúttal ugyanis már választhatunk dedikált harckocsizó vagy pilóta közül is, ezek pedig olyan szerepkörök, amelyekből nem tudunk kilépni, csak elhalálozás után. A készítőknek ezzel az a szándéka, hogy a játékosok jobban elkötelezzék magukat az egyes harci járművek mellett, legyen szó akár egy lánctalpas harckocsiról, tüzérségi ütegről vagy repülőgépről. Így tehát megszűnik az idegesítő „taxizás", vagyis az, amikor valaki csak azért ül bele egy értékes járműbe, hogy eljusson vele a frontra. A kasztnik között ezúttal is találunk majd olyanokat, amiket egyedül is irányíthatunk, de rengeteg olyanba is beülhetünk, aminek kétfős vagy annál nagyobb személyzet szükséges az irányításához. Ilyenek lesznek például a nagyobb tankok, a kétszemélyes repülőgépek, amelyekben lövészeket is magunkkal vihetünk, a bombázók (zeppelinek), valamint a hadihajók, amik hosszú kihagyás után végre újra tiszteletüket teszik a szériában. Ezekből a hadihajókból hatalmas ágyúkkal sorozhatjuk meg a partszakaszokat, vagy lőhetünk be mélyen az ellenséges vonalak mögé, már amennyiben nem süllyesztenek el minket az ellenfél csatahajói vagy szárazföldi ütegei.

Fontos szerepet kap a közelharc, azaz a test-test elleni küzdelem is a játékban, melyet egyelőre még nem akartak megmutatni a készítők, hiszen jelenleg is formálódik a rendszere. Itt jelentős változás lesz az előző részek után, hogy nem egyetlen gombot kell majd megnyomni ahhoz, hogy kivégezzünk valakit, vagy akár ugyanazzal a gombbal hárítsunk egy támadást. Ezúttal már ügyességre és az egyensúlyunk megtartására is szükségünk lesz, ami fogalmunk sincs, hogy mit jelent, de nagyon jól hangzik. A közelharci fegyverek terén is jóval nagyobb változatosságot fogunk tapasztalni. Nem csak késeket, hanem kiélezett gyalogsági ásót és szuronyokat is használhatunk, illetve a német katonák által igencsak elítélt sörétes puskát is megkapjuk, amit olyan brutálisnak tartottak, hogy ha egy hadifogolynál megtalálták, azonnal kivégezték az illetőt.

Mivel a tankelhárító fegyverek jelenléte egyelőre tisztázatlan (valószínűleg a gyalogság soraiban nem is használhatunk majd ilyen hordozható fegyvereket, hiszen a huszadik

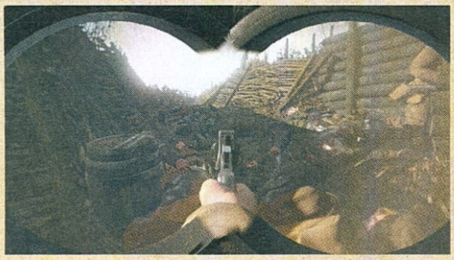
Első világháborús játékok

VALID — NUM. 0293-GH DAY 23.07.1923 FLIGHT AIR 778

Elég egy gyors google-keresést indítani és máris kiderül, hogy nagyon kevés világháborús játék akad a piacon. Ennek okait cikkünkben elemezgetjük, most inkább lássuk azt a hármat, amelyek talán a legnépszerűbbek!

Verdun

Pontosan száz éve zajlott az első világháború legvéresebb csatája, a verduni ütközet. Azt hihetnénk, hogy ez a mészárlás legalább egy játékot kitermelt már magából, de ez egészen tavaly októberig nem történt meg. A Verdun a Red Orchestra játékmenetét ölti magára, ahol minden lövés azonnali halált jelent, gyakorlatilag csak kúszunk a földön, és várjuk az elmúlást.

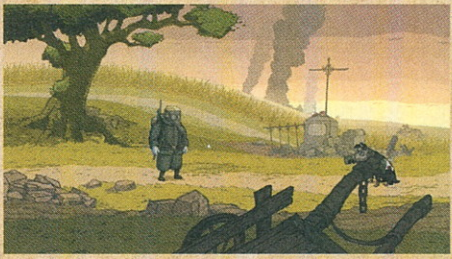


Victoria II

Kismillió kiegészítővel a háta mögött öreg motorosnak számít a Victoria-széria, ami a Paradox műhelyéből került elő. A program egy kőkemény stratégia, tipikusan olyan anyag, aminek elég ránézni a képeire, máris elmegy tőle a kedved. Ennek ellenére a játékosok és a kritikusok imádják, a Steamen 400 000 darabot adtak el belőle.

Valiant Hearts: The Great War

Ez az a játék, amit tényleg csak ajánlani tudunk mindenkinek, ha szóba kerül. Alapjait tekintve egy oldalra gördülő kaland- és platformjátékról beszélünk, amiben 3 család tragédiáját követhetjük nyomon, miközben a szereplők élete és sorsa egy ponton összefonódik. A látvány és a zene döbbenetes, igazából csak a játékmenet az, ami egy kis csiszolásra szorult volna.



Hatalmas kérdőjelek és nagy remények kavarognak a fejünkben a korabeli tankok megjelenése kapcsán, ami hatalmas lehetőségeket rejt a játékmenet terén.

század elején a tankok is újdonságnak számítottak a csatatereken), többnyire rögzített ágyúkat, géppuskákat kell igénybe vennünk ahhoz, hogy egy harckocsit vagy repülőgépet harcképtelenné tegyünk. Ez utóbbi kifejezés pedig nem csak egy üres frázis, ugyanis a járműveknek nem csak „életereje" lesz, hanem modulonként lőhetjük azokat rommá. Ha például kicsipkézzük egy repülőgép szárnyát, azt nehezebben tudja majd a pilótája a levegőben tartani, a tankoknak pedig kilőhetjük a lánctalpait vagy a fegyvereit is.

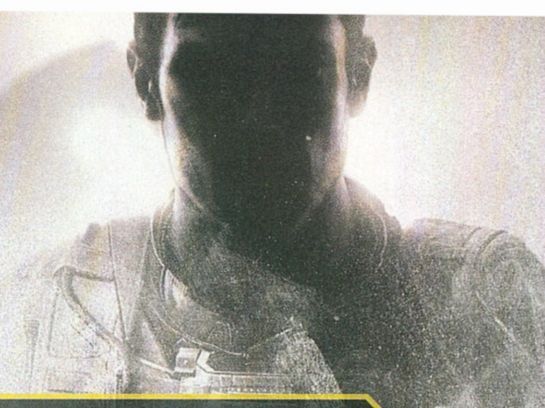
A DICE tényleg meglépte! Végre nem a jövőben háborúzhatunk, hanem visszatérünk a történelem legsötétebb időszakainak egyikébe.

Megmarad a multiban a szakaszrendszer (öt helyett újra négyfős lesz egy szakasz) és búcsút inthetünk a böngészős szerverkeresőnek is (ide hallani a „Végre!" üvöltést). De sajnos részletesebb információkkal egyelőre nem szolgálhatunk, ugyanis a kasztok és a fegyverek még jelenleg is rengeteg finomhangoláson mennek keresztül. A DICE elmondása szerint igyekeznek a jól bevált kő-papír-olló rendszert megtartani, tehát minden harcászati húzás ellen védekezhetünk majd valahogy, csak tudnunk kell váltani, és alkalmazkodni az egyes szituációkhoz. Ez egyébként mindig is jellemző volt a Battlefield-játékokra, tehát ha túl sok harckocsival masírozott felénk az ellenfél, elég volt átváltottunk tankelhárító szerepkörre és máris megritkítottuk a hadoszlopokat.

A FÉLELEM CSAK A FEJEMBEN VAN?

Cikkem végére viszont engedjétek meg nekem, hogy egy kis szkepticizmussal közelítsek a játék felé, mégpedig annak szavatosságát illetően. Ugye láttunk már példát arra, hogy egy jó alapokon nyugvó multis lövöldét hogyan küldött a feledés homályába annak tartalmi hiányossága. Elég csak az Evolve-ra, a Titanfallra vagy a DICE nemrég megjelent Battlefrontjára gondolni, melyek nyilvánvalóan szuperek voltak és jókat szórakoztunk velük, de örömünk csak addig tartott, amíg rá nem jöttünk, hogy bizony 20-30 óránál több izgalmat nem rejtenek ezek a játékok. Hogy miért? Véleményem szerint azért, mert egész egyszerűen kevés volt bennünk a feloldható kütyü, a festés, a matrica vagy akármi, ami ösztönözheti a játékosokat arra, hogy folytassák a multis csatározásokat. Ez a veszély pedig komolyan fenyegeti a Battlefield 1-et. Ennek egyik okának azt tartom, hogy egy olyan konfliktusba helyezték azt a készítők, ahol a hadiipar épp átalakulóban volt. Esetenként lóháton vagy kerékpárral vonultak harcba a katonák, nem voltak komoly, gépesített hadtestek, és közel sem voltak olyan változatosak a hadiipari termékek, mint manapság. Ez egyébként az egyik oka annak, hogy nem igazán találunk első világháborús játékot a piacon. Mondjuk ki: játékkészítői szemmel unalmas volt az első világháború. Hasonló problémába ütköztünk a Battlefront multis csatái közben is: nem tehettünk fel különféle irányzékokat vagy markolatokat a fegyverekre, mert azok idegenek voltak a Star Wars világától, ezért be sem kerültek a játékba. Ráadásul ott szerepkörök sem voltak, és hiányzott a mélyebb stratégiai vonulat is.

Nos, attól félek, hogy a Battlefield 1 esetében is ebbe a gödörbe esünk majd bele. Erős a gyanúm, hogy a fejlődési rendszer korántsem lesz olyan komplex, mint a Battlefield 3 és 4 esetében volt, ezért aztán a több száz órányi multis lövöldözést legfeljebb az fogja színesíteni, hogy néha kapunk egy új pályát vagy 1-2 új járművet. Közben persze reménykedem, hogy a kutyát sem érdeklő károgásom ellenére nem ez lesz a helyzet. Erre is jó esély van, hiszen a kétfedelű repülőgépekkel történő légi harc, a hadihajók és a lovascsaták nagyon-nagyon izgalmasnak hangzanak. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a Frostbite motornak köszönhetően mindez milyen látványos lesz, amikor kidőlő fák, robbanások és összeomló épületek közt rohamozhatunk egymás felé, minden aggodalmam szertefoszlik azzal kapcsolatban, hogy ez lesz az idei év legdurvább alkotása. Meg a Titanfall 2. Meg a Doom! És az Overwatch! Vagy a...



VÉGTELEN HÁBORÚK ÉS HATÁROK

CALL OF DUTY® INFINITE WARFARE

[ÍRTA MIGUEL]

Kicsit nehéz vesztett helyzetben cikket írni, de most ez van: úgy kell meghoznom a kedveteket a Call of Duty: Infinite Warfare-hez, hogy a neten már eldőlt az idei CoD–Battlefield küzdelem. Szerencsére azért csatákat még lehet nyerni.

Az új Call of Duty azért játszódik az űrben, mert a Földön már senki sem akarja megvenni – nagyjából ez a (nyilvánvalóan túlzó) twitteres vélemény mutatja meg a legjobban azt a hangulatot, ami kialakult május elején, mikor a két FPS-nagyágyú, a Call of Duty és a Battlefield aktuális részeinek előzetese kikerült a netre. Az internet népe azonnal eldöntötte, hogy a valóban impozánsabb, első világháborús Battlefield 1 lesz a nyertes, a CoD-nak pedig most tényleg reális esélye lehet beledőlni abba a sírba, amit évek óta ásnak neki.

Tisztázzunk valamit az elején: a Call of Duty még akkor is bőven pénzügyi siker marad, ha csak feleannyian veszik meg, mint tavaly. A helyzet ráadásul az, hogy egyelőre annak nyoma sincs, hogy tényleg csak a korábbi vásárlók fele tér majd vissza: a CoD: Infinite Warfare-nek igenis vannak elvitathatatlan előnyei, és komoly ziccerekből is akad jó néhány.

IRÁNY AZ ÉG ALJA

Ha már megemlítettük, kezdjük is az űrharccal! A legutóbbi CoD-okban volt jó pár kritizálható elem, de az tény, hogy elég jól (mármint egy számítógépes játékhoz képest) megmutatták, mi várható a közeljövő szupermodern harcterein.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Infinity Ward

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 11. 04.

STÍLUSMINTA

CoD: Advanced Warfare
2014 (ACTIVISION)

CoD: Black Ops III
2015 (ACTIVISION)

Ennek megfelelően a következő IW űrcsatáit sem valami sci-fi űrhajókkal vívjuk majd. A fejlesztők kifejezetten a hihető irányba indultak el. Szerintük hiba lett volna kihagyni egy jövőben játszódó lövöldözésből azt a könnyen belátható dolgot, hogy a technikai fejlődés a háború kiterjedését is magával hozza majd, és hamarosan már nem csak megszokásból visznek magukkal pisztolyt az orosz kozmonauták.

Az viszont, hogy a CoD (a korábbi, kisebb kitérők után) most tényleg komolyabbat harap az űrharcba, nem jelenti, hogy változna az alaprecept. „Nyugi" – nyilatkozta Taylor Kurosaki, a játék kampányának történetéért felelős fejlesztő-vezető. „A CoD megmarad alapvetően gyalogos küzdelemnek, amibe néha jön egy kis vezetés és repülés." Kurosaki szerint az, hogy „nyitnak az űr végtelenje felé", csak néhány új plusz lehetőséget jelent, de nem változtatja meg azt, amit korábban megszoktunk.

A jövő harcosai ezúttal is bevetnek mindenféle extrát, aminek hála a háború nemcsak normál módon, hanem a falra tapadva is zajlik majd.

A történet szerint amúgy egy, a bolygóközi térben működő frakció elleni harc áll majd a középpontban. A nagy egyesült nemzeteket tömörítő egységből kiszakadt csoport nem is annyira szabadságharcos, mint inkább az önállósághoz való jogáért küzdő fegyveresek közössége, akiket megedzett, hogy a Naprendszerben szétszórt bázisokon tengetik hétköznapjaikat. A Settlement Defense Front nevű szakadár szervezet a sztori elején, első lépésként, afféle finom bemutatkozásképp támadást intéz a Föld ellen.

MODERN HARCMODOR

Mi ezt az egészet Nick Reyes százados szemén keresztül láthatjuk majd. Reyes neme, kinézete és egyéb tulajdonságai nem változtathatók, de a fejlesztők azért valamennyire a kezünkbe adják az irányítást. Ha nem is a saját sorsunk felett: az egyjátékos mód érdekessége lesz, hogy ahogy a sztori megy előre, úgy lépked Reyes a ranglétrán. Kurosaki szerint igyekeznek majd így változtatni a feladatainkat, vagyis eleinte még mi kapjuk a parancsokat, később pedig akár ezerfős csapattesteket is irányíthatunk majd.

Ami a harcmodort illeti, a fejlesztők szerint főleg a Black Ops 3-ban látott rendszerre és eszközökre kell számítanunk. Különleges kiképzést kapott katonaként kapunk majd feladatokat a játékban, ráadásul az űrbéli harcra képeztek ki minket. Ez első körben eleve jóval gyorsabb megoldásokat eredményez, mozogni például inkább a rakétahátizsák segítségével fogunk. A modern eszközök lehetővé teszik, hogy óriási távolságokat ugorjunk át, hogy ne kelljen túl sokat fedezék nélkül várnunk, miközben az ellenség célba vesz és lelő. Azonban az ugrálás ellentéte is meglesz: a páncél speciális csizmájába épített eszközzel oda is szögezhetjük magunkat a falhoz – függetlenül attól,

Folyamatos akció, hatalmas robbanások, a fél világ elpusztulása, és összedőlő épületek. Ezeket az elemeket ebben az évben is biztosan megkapjuk, közepesen látványos formában.

hogy milyen irányú falról is beszélünk. Az egész összerakva tehát nagyjából úgy néz majd ki, hogy kötélpisztollyal vagy rakétameghajtással feljutunk a plafonra, ahol megvetjük a lábunkat, és mindenkit lelövünk, aki nincs felkészülve erre a trükkre.

A játéknak azonban van még egy főszereplője, a Jackal (Sakál) nevű vadászgép. Ez az, amit a bemutatóban már láthattunk kilépni a Föld légköréből, hogy ott űrhajókkal küzdjön. Ez azonban nem jelenti, hogy csak az űrben fogunk repdesni, sőt.

KÉT FEDÉL VS. SUGÁRHAJTÓMŰ

Jacob Minkoff, a játék dizájnigazgatója szerint több különböző stílusú repülős küldetés is lesz. Megkapjuk persze a CoD-tól megszokott jeleneteket, amikor egy csőben repülve az a feladatunk, hogy mindent szétlőjünk, ami csak elénk kerül. Az ilyen helyzeteket, függetlenül attól, hogy egy teherautó platójáról kell szétgéppuskáznunk az üldözőinket, egy helikopter ajtaján kihajolva dobálunk gránátokat motorcsónakokra, vagy egy vadászgép pilótafülkéjében ülünk, a fejlesztők azért teszik a játékokba, hogy minél élesebb legyen két jelenet közt a sebességváltás. Az Infinite Warfare-ben viszont itt nem áll meg a dolog.

Az ígéretek szerint lesznek a légi harcra, egy-az-egy elleni küzdelemre kitalált arénák is a játékban. Minkoff állítja, hogy ezek nem csőszerű élményt adnak, dróton rángatott ellenfelekkel, hanem arra megyünk, amerre csak akarunk. Küzdhetünk a nagyobb űrhajók ellen, de nekiállhatunk egyenként levadászni az ellenség vadászgépeit is. Sőt a tervek szerint lesznek majd kifejezetten a Jackalre szabott, nem kötelező mellékküldetések is.

Sokan nagyon lehúzták a játékot az első trailer alapján. Ki a helyszín- és időpontválasztás, ki a grafika miatt. Az utóbbit még a Battlefield 1 fejlesztői is megtették, és tény, hogy a CoD: Infinite Warfare nem a legszebb játék lesz a vidéken. Viszont gondoljuk végig, hogy vajon melyik játéknak lesz jobb a multija: az értelmetlen anyaghábo-rút és lövészárok-hadviselést választó Battlefieldé, vagy az űrben pattogó, űrvadászrepülőket is hozó CoD-é? Lehet, hogy a Call of Duty új része nem a sorozat legszebb napjait idézi majd, de az biztos, hogy jóval kevesebb problémát jelent a készítőknek az, hogy szórakoztató játékot készítsenek.

Az első világháborút megénekelni, megmutatni, megtanítani lehet igazán, esetleg stratégiai játékban visszahozni, az FPS-ekhez (legalábbis az eddigi tapasztalatok szerint) a modern hadviselés illik jobban. Nem mondom, hogy a Battlefield nem lesz jó, csak azt gondolom, hogy az új CoD nagyobb eséllyel lesz hosszú távon szórakoztató. Mi a legrosszabb, ami történhet? Leginkább csak az, hogy idén mindkét sorozat rajongói örülnek majd.

Visszatér a múlt

A 2007-ben megjelent Modern Warfare mérföldkő a háborús FPS-ek világában. Függetlenül attól, hogy mit gondolunk az általa megszabott irányokról, tény, hogy nagyjából azóta nem ugyanolyan (vagy épp mégis) minden FPS. Az Infinite Warfare vásárlói most a CoD4 felújított változatát is megkapják – azonban csak ők, legalábbis az Activision egyelőre nem tervezi, hogy külön is elérhetővé teszi a remastered változatot. Talán nem véletlenül – őrült kínos lenne, ha egy hétéves, ráncfelvarrt játékból több menne el, mint az új epizódból. Az viszont már elég activisionös, hogy a játékot csak azok kapják meg, akik 20 dollárral többet fizetnek az Infinite Warfare-ért, mintegy különleges változatot vásárolva ezzel.

ŰR A ZŰRBEN

STARPOINT GEMINI WARLORDS

[ÍRTA WILSON]

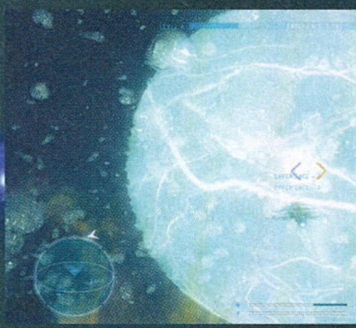
Egy szűk réteget kiszolgálni, úgy tűnik, van annyira profitáló, hogy harmadszorra is megérje: mert ugyan a Starpoint Gemini Warlords nevében nincs szám, de ez senkit se tévesszen meg – egy évek óta aktív sorozat új felvonásáról van szó, ahol ismét meghódításra vár az űr.

Könnyű elveszni az űrben: csak te vagy, a végtelen és a legénységed. Feltéve persze, ha nem lövik rommá a hajódat és vele együtt téged is, hogy amnéziásan, vagy a korábbi részek ismeretében csak egy kis agyrázkódással vágj neki az ismeretlennek, megpróbálva nem csupán felkeresni a tetteseket, de egyúttal visszaszerezni egykori hírneved és tekintélyed. Vagy legalábbis valami hasonló: a Starpoint Gemini Warlords kampánya ugyanis annyira kezdetleges állapotban van, hogy a leírtaknál többet akkor sem láthatnál, ha nagyon akarnál.

EMBEREK AZ ŰRBEN

És miért ne akarnál, ha ismered a korábbi részeket, vagy... vagy ha azon milliók közé tartozol, akik soha az életben nem hallottak a horvát Little Green Men Gamesről és Starpoint Gemini-szériájukról. Utóbbi három év vajúdás után, 2010-ben csúszott ki a szárazdokkból, hogy megpróbáljon hódítani egy olyan műfajban, amit akkor még halottnak hittek, mára viszont annyira aktívvá és talán túltelítetté vált, hogy nem újat mutatni nehéz, hanem egyáltalán valami olyasmit, ami élvezetes, szórakoztató, ha már egyedi nem tud lenni.

Ezen feltételeknek a Starpoint Gemini első két epizódja, valamint a jelenleg fejlesztés alatt álló Warlords is csak hébe-hóba tud megfelelni, attól függően, hogy közelítünk hozzá, mert nem annyira egyszerű beskatulyázni, mint az első látásra tűnhet. Nevezhetjük kis részben stratégiának, mert fontos szerep jut a gondolkodásnak és a taktikának; hívhatjuk minimálisan űrszimulátornak, hiszen tényleg űrhajókat kell navigálni egy valamennyire életszerű környezetben; lehetne akár akció-szerepjáték is, elvégre vannak benne egyedi képességekkel rendelkező kasztok, és a missziók teljesítéséért valuta és nyersanyag jár, amiből lehet vásárolni és fejleszteni. Na, most ha fogjuk ezt a keveréket, és hozzáadunk egy csipetnyi 4X-formulát, akkor megkapjuk a Starpoint Gemini Warlordsot, amely ugyan nem a kánon része – mert hivatalosan egy spinoff – de minden megvan benne, ami elődeiben, csak a tálalás lett a korábbiakhoz képest átláthatóbb és egyszerűbb.



ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Little Green Men Games

MŰFAJ
akció, szerepjáték

MEGJELENÉS
2016. 04. 14.

STÍLUSMINTA

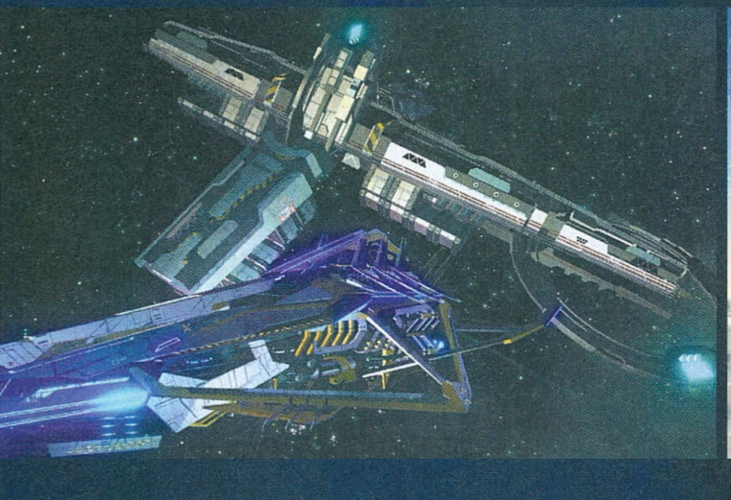
Galaxy on Fire 2 Full HD
2012 (BITCOMPOSER)

Starpoint Gemini 2
2014 (ICEBERG INTERACTIVE)

ÚJ UTAKON?

Igazából ez az, amire a szériának a legnagyobb szüksége volt, hiszen az első rész kaotikus, átláthatatlan menürengetegén a második sem tudott annyira drasztikusan változtatni, amennyire kellett volna, így a Warlordsra hárul a feladat, hogy gatyába rázza a nem működő elemeket, és az alfa alapján ezt nagyvonalakban teljesíti is, de a színfalak mögé nézve már akadnak problémák.

Mert ebben a vadhajtásban lényegében egy kisebb hajót kell csak koordinálni, amely egy kattintással képes szupersebességre váltani, csatában 360 fokban is elfordulhat, olyan kecsesen, mint egy



Nincs igazán komoly anyagi háttere a csapatnak, ez sok esetben meg is látszódik, de a 4X-es rendszerhez és korai hozzáféréshez képest annyira nem vészes a helyzet.

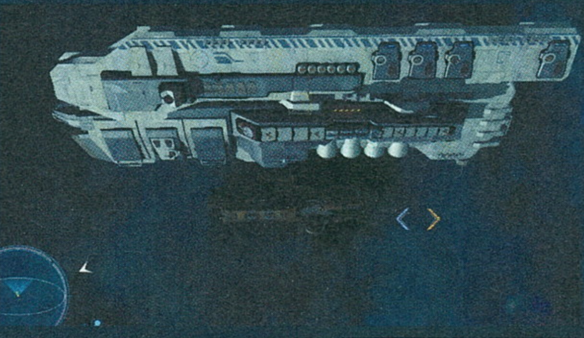
SZÓLJ BE A FEJLESZTŐKNEK!

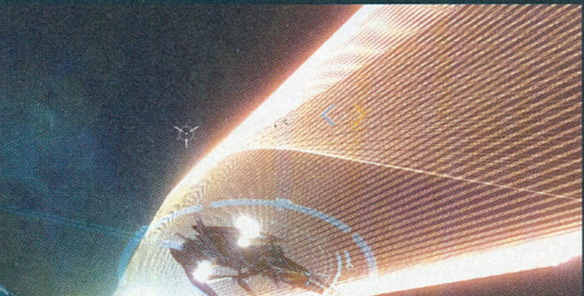
Nem tetszik a kezelőfelület? Zavar, hogy ércet vagy robotokat szállíthatsz, de mondjuk rament nem? Szólj a fejlesztőknek: a Starpoint Gemini Warlords mögött álló horvát csapat elképesztően aktív a steames fórumokon, szó szerint akár percek leforgása alatt is reagálnak a rajongói visszajelzésekre, és a vásárlók, vagy az érdeklődők kívánságait meghallgatva ütemezik be a fejlesztendő tételek listáját. Elkötelezettségük példaértékű, nem félnek belátni, ha hibáznak, be mernek hódolni a követeléseknek / javaslatoknak, de ha kell, azt is elmagyarázzák, miért is nem megvalósítható egy-egy ötlet. Tulajdonképpen a Warlords is így született: annyira sok ötlet nem fért bele az elődökbe és azok kiegészítőibe, hogy inkább csináltak azokból egy teljesen új játékot.

balett táncos, lézerágyúit, torpedóit bevetni pedig gyerekjáték. Maga a hajó mégis annyira komplex alrendszerekkel rendelkezik, melyeket nem csupán átlátni, de alkalmazni is nehéz. Ott vannak például a korlátozott használattal rendelkező extra képességek, mint a megnövelt sebzés vagy a megerősített pajzs – ezeket menet közben ugyan csak egy-egy kattintás bekapcsolni vagy deaktiválni... De ha ennél mélyebben is szeretnénk belenyúlni a hajónk működésébe – mondjuk a fegyverzet lecserélésével vagy fejlesztésével –, máris kiderül, hogy az interfész tervezője továbbra sincs a helyzet magaslatán. Az ugyanis egyáltalán nem egyértelmű, hogy a kiszemelt új cucc

animált, nem túl jó dramaturgiával rendelkező átvezető animációkkal körítve, és egy olyan sztoriba foglalva, amit teljes egészében csak azok fognak megérteni, akik játszottak az első két Starpoint Geminivel. Persze a helyzet egyáltalán nem katasztrofális, érdekes szituációkra és karakterekre lehet azért számítani, de látszik, hogy a LGMG továbbra sem rendelkezik komoly büdzsével, vagy egy olyan apparátussal, amely valami igazán színvonalasat tudna tető alá hozni.

A nagyobb probléma igazából az, hogy a sandbox mód tulajdonképpen a lehető legsablonosabb küldetéstípusok egyvelege, bárminemű karakteresség nélkül.





Igazi innováció nélkül is lehet érvényesülni a bevált panelek párosításával, azonban a Warlords előtt még hosszú út áll.

mennyivel is hatékonyabb a réginél, sőt ennél fontosabb, hogy egyáltalán kompatibilis-e a hajó szerkezetével. A válasz: általában egyáltalán nem, de ez csak a kasszától való távozás után derül ki, amikor reklamációnak helye már nincs.

Ebben a galaxisban sincs ugyanis igazság, könyörület... és igazából tennivaló. A Warlords két részre oszlik: a csak a Korai Hozzáférés legvégén beinjektált, jelenleg egyetlen küldetést tartogató kampányra, és egy kötetlen sandbox módra. Előbbi pontosan olyan, mint elődei – borzalmas, pár filléres fizetésért elképesztően rossz párbeszédeket felmondó szinkronszínészek bábjátéka, végtelenül egyszerűen

Azaz az ember felcsaphat kereskedőnek (de közel se számítson Elite-szerű kidolgozottságra), lehet fejvadász vagy kalóz (azaz ripityára lőhet előre kijelölt, névtelen célpontokat), felcsaphat futárnak, de lényegében akármelyik típusú küldetésről is legyen szó, ez nem áll másból, mint A-ból B-be való elfurikázásból, alkalmankénti mészárlással fűszerezve.

HOSSZÚ MÉG AZ ÚT

A változatosság és az egyediség hiányát csak egyetlen dolog tudja megtörni: az egyetlen 4X-re emlékeztető elem, a flotta- és bázisépítés, ami leginkább még csak papíron létezik, bár már most is van lehetőség saját állomás

megvásárlására, majd annak bővítésére, újabb és újabb modulok megvásárlásával és aktiválásával, de jelenlegi kezdetlegessége miatt ez se egy olyan dolog, ami miatt érdemes lenne már most fejest ugrani a Warlords világába.

A világba, amelynél sivárabb és üresebb a műfajban jelenleg nem nagyon van. Egy alfa-változattól persze nem is lenne fair élettől pezsgő univerzumot elvárni, de mivel jelenleg egy zsebkendő méretű területre vagyunk korlátozva, ezért nem lett volna rossz, ha egyetlen bolygón és egy aprócska űrállomáson kívül akadna más is a rendelkezésre álló naprendszer valamelyik szegletében. Vagy legalább látnivaló, mert nem elég, hogy tartalom nincs benne, de a tálalás sem éppen elsőrangú – a totálisan felejthető formákkal rendelkező űrhajók és a kopár űr nem éppen ütős kombináció.

A Warlords így tehát nem több, mint egy kidolgozatlan, lélektelen, üres és meglehetősen unalmas, aprócska ízelítő, amiben egyáltalán nem túl élvezetes harcolni, kereskedni, kutatni, vagy épp bármi egyebet csinálni – de ha egyszer befejezik, és beváltja az ígéreteit, megint okozhat olyan kellemes perceket, mint a legutóbbi Starpoint Gemini. Csak épp csodát vagy innovációt nem érdemes várni tőle.

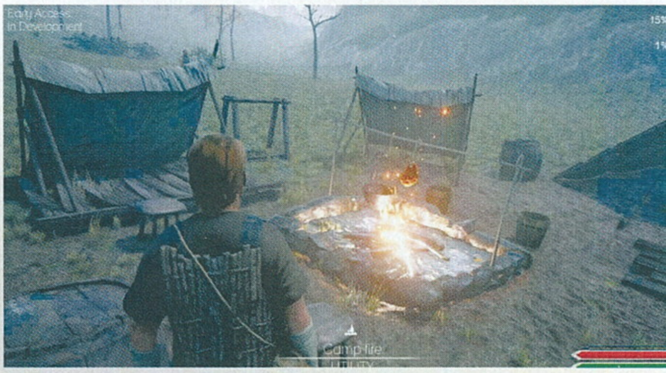
Képeinken ez annyira nem feltűnő, de a játék kezelése, a külalak sokat egyszerűsödött a korábbi részekhez képest, ami mindenképpen pozitív.

FERTŐZÖTTEK KÖZÖTT

THE BLACK DEATH

EARLY ACCESS

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **A 14. század Európája meglehetősen barátságtalan helyszínnek számított az akkori polgároknak, hiszen míg az egyes országok uralkodói a háborúzással voltak elfoglalva, a helyenkénti parasztfelkelések mellett az eretneküldözés is tovább gyengítette a gazdaságot.**



A meglehetősen ingatag lábakon álló közbiztonságot, az életben maradási esélyeket tovább rontotta a század közepén felbukkanó rettenetes pestisjárvány, amellyel szemben az akkori kor orvostudománya voltaképpen tehetetlen volt. És mivel az egyház által gyógymódként javasolt, receptre felírt böjtölés, valamint bűnbánat kevéssé mutatkozott hatékonynak a kór ellen, az európai lakosságnak közel a fele szépen el is pusztult ezen idő alatt.

A HALÁL FEKETÉT VISEL

Ebbe a meglehetősen komor miliőbe csöppenünk az angol székhelyű fejlesztők stúdiójából korai hozzáférésű állapotban kikerült The Black Deathben, mely alkotásról egy rövidke hír erejéig már a márciusi szám indie-rovatában is említést tettünk. Akkoriban annyit már lehetett tudni róla, hogy többféle kaszt közül választva barangolhatunk dögvésztől pusztított vidékeken, miközben a fellelhető nyersanyagok hasznosításával igyekszünk napról-napra túlélni. A katona például ideális választás lehet azok számára, akik elsősorban a nyers erő segítségével kívánják felvenni a harcot a természet erőivel és a többi, zsákmányra éhes kalandorral szemben, azonban a barkácsolás nem az erőssége, és csupán csekélyebb mennyiségű terhet képes cipelni. Vele szemben a kereskedő a gyors meggazdagodás reményében inkább a gyűjtögetésre és az előállított termékekkel való üzletelésre helyezi a hangsúlyt, a kétkezi munkás pedig a földeken való robotolás következtében megszerzett tapasztalatát és fizikumát kamatoztatja a növénytermesztés során.

Bármelyikük mellett döntsünk is, a rideg és könyörtelen birodalomban járvakelve ezer veszély leselkedik a gyanútlan kalandorra. A vándorlástól kimerült hőst egyrészt folyamatosan etetni kell a bokrokról leszedett bogyókkal vagy éppenséggel a ládákból, elhagyatottan heverő tetemektől összekapart élelemmel. Azonban óvatosan fogyaszszunk bármit is, hiszen a meglehetősen alacsony higiéniás körülményeknek köszönhetően nem csupán az élőlények lehetnek fertőzöttek, de egy-egy csábítónak tűnő zöldség vagy gyümölcs is. A betevő falaton kívül szükség lesz fegyverre is, egy többé-kevésbé használható eszköz már néhány fadarabból összeeszkábálható, de ellenfeleink is rendszeresen elpottyantanak komolyabb szerszámokat, pajzsokat. Elemózsián és késeken, íjakon kívül tanácsos még némi kötszert is magunknál tartani, melyet pamutból készíthetünk, és igencsak jól jön egy véresebb összecsapást követően, hogy mielőbb el tudjuk látni sebeinket. A legtöbb alkalmatosságot egyébként bárhol össze tudjuk rakni, nincs szükség külön munkaasztalra vagy éppenséggel receptre, viszont egyes csemegéket (mint például halat) természetesen csak tűz közelében lehet sütni.

A legyőzött banditák és őrök után, valamint az aktív felhalmozó életformáért

ADATOK

KIADÓ
Green Man Loaded

FEJLESZTŐ
Syrin Sudios, Small Impact Games

MŰFAJ
túlélő, akció

MEGJELENÉS
2016. 04. 19.

STÍLUSMINTA

Life is Feudal
2015 (BITBOX)

Reign of Kings
2015 (CODE) (ATCH)

Haladjunk csak tovább, nincs itt semmi látnivaló, ez egy átlagos kép a középkor nem éppen szociális jellegű hozzáállásának köszönhetően!

„Persze jó barát, cuccolj csak be hozzánk, szívesen látjuk a környéken az ismeretlen vendégeket. A vacsorához meg csak le kell vágni a húst a gerendákról."

némi tapasztalati pont jár, amit egy igencsak egyszerű képességfán költhetünk el: ellenállóbbá tehetjük főhősünket a különféle nyavalyák és a kínzó éhség ellen, növelhetjük a teherbírását, életerejét és erőnlétét (ennek köszönhetően jobban bírja majd a hosszú távú kocogást). Ezeken kívül az adott karakterosztály tulajdonságát is előtérbe helyezhetjük, aminek következtében katonánkból a fém megmunkálásához mesteri módon értő kovácsot, kereskedőből a gyógyításban jeleskedő szerzetest faraghatunk, a földművelő pedig vadásszá léphet elő, aki csapdák segítségével ejt prédát. Amennyiben sikerrel (és sok-sok kitartással) elérjük a megfelelő szintet, az új osztályok a főmenüből is elérhetővé válnak, ráadásul az egyelőre üresen álló portrék erősen arra engednek következtetni, hogy további hőstípusok várhatóak a jövőben.

A fekete halál

Ez a baktériumok által okozott fertőzés már a középkort megelőzően, a VI. században komoly problémákat okozott, a tüdőpestis pedig sajnálatos módon a közelmúltban is szedett halálos áldozatokat. A régi kor embere ezt a rettenetes csapást Isten kegyetlen büntetésének vélte, amely rossz erkölcse miatt sújtja, és sokan úgy gondolták, hogy vezekléssel és testük kíméletlen ostorozásával jóvátehetik bűneiket – pedig alighanem a higiénia javítása és a patkányok elleni védekezés több haszonnal járt volna. Manapság leginkább védőoltással, antibiotikum szedésével, valamint a fertőzött személy szigorú elzárásával tarthatjuk magunkat távol a betegségtől.

KIETLEN PUSZTASÁG, HALOTTI CSEND

Pont a januári Guruban értekeztünk arról több oldalon át, milyen kellemetlen meglepetésekkel nézhet szembe a korai elérésű anyagok csuszamlós és tüskés talajára gyanútlanul merészkedő lelkes, ám olykor óvatlan játékos. A The Black Death-ről hallott hírek alapján joggal várhatnánk egy hatalmas középkori világot, melyet a nyomor és betegség ellenére is békés állatok és kevésbé jóindulatú zsiványok népesítenek be, a várakat és falvakat felkeresve helyi lakosokkal cseveghetünk a környéken zajló eseményekről és mendemondákról, miközben adjuk, vesszük, cseréljük javainkat, ránk bízott küldetéseket teljesítünk, látványos harcokban forgatjuk kardunkat vagy fejszénket, végül a közelben lévő fogadóban pihenjük ki a nap fáradalmait. Hogy ebből mit találunk a jelenlegi, igencsak kezdeti változatban? Jóformán semmit.

Egy alapvetően a többszemélyes módra hangsúlyt fektető műnél elvárható lenne, hogy összefussunk más élő játékosokkal is, de a szerverek annyira üresek, mintha pestis dúlt volna. Ennek egyik oka alighanem technikai problémára vezethető vissza: a The Black Death ugyanis roppant instabil, gyakran omlik össze a legváratlanabb helyzetekben, emellett a beállítások között egyáltalán nem lehet módosítani a hangokat (mondjuk zenék nincsenek is igazán, csak nagyon ritkán, néhány másodpercig csendül fel valamiféle dallamfoszlány). A látványvilág a friss Unreal-motornak köszönhetően rendben van, elvétve bukkannak csak fel föld felett lebegő növények és minden átmenet nélkül össze-vissza teleportáló állatok. De sebaj, ha már nem találkozunk másokkal, nézzük az egyszemélyes küldetéseket – már ha lennének ilyenek.

Sokfelé megfordultam, láttam romos házakat, partra vetett hajóroncsokat, melyekről legendákat lehetne mesélni, ha volna valaki, aki beszél róluk; az egyetlen alak, aki nem támadott rám, amikor meglátott, egy kötélen lógó tetem volt egy teljesen üres kunyhóban. Mellesleg a párbajok sem okoznak túlzott diadalt, a haramiáknak meglehetősen magas lehet az ingerküszöbük, ugyanis legtöbbjüket úgy győztem le, hogy meg sem mozdultak, miközben a sokadik csapást vittem be nekik.

A téma jó, a fekete halál sújtotta középkorban nagy lehetőségek vannak, már csak némi tartalom kell az elképzelés mellé.

A játék jelenlegi állapotában leginkább egy ígéretes képkerethez hasonlít – festmény nélkül. Vannak benne jó ötletek (lehet például saját házat vásárolni tetemes aranyért cserébe) és maga a korszak is számos lehetőséget rejt magában, csakhogy ezek megvalósulására még várni kell. Hosszú út előtt áll tehát a The Black Death, kétségkívül van benne potenciál, az pedig már csak a készítők türelmén és kitartásán múlik, hogy végigmennek-e ezen az ösvényen. Az eddig megjelent gyakori frissítések mindenestre reményre adnak okot.

MOST MÉG DARABOKBAN

FRAGMENTED

EARLY ACCESS

[ÍRTA BOJTI] **Vannak íratlan szabályok. Ilyen az, hogy a horrorfilmekből tanulva az elhagyatott házak pincéjében talált orsós magnó felvételét nem játsszuk le. Vagy az, miszerint a videojátékokból okulva nem megyünk kolonizálni. Mert biztosan lezuhanunk, és egyedüli túlélőként kell megküzdenünk a bolygó fenevadjaival.**

Ilyen ez a popszakma, szokták volt mondani, ami a felfedezőkre, űrkalandorokra egyaránt hatványozottan érvényes. Ha az emberiség rosszul is áll a természettel és idegenekkel folytatott harcban, maradjon mindenki a fenekén, mert az adott helyzetnél már csak rosszabb lehet. Új otthont keresve még borzalmasabb lényekkel akadhatunk össze, egy hibás hajtóműnek vagy egyéb balesetnek köszönhetően meg olyan planétára akadhatunk, ahol nem várnak ránk tárt karokkal. Ez utóbbi helyzet lép életbe a Fragmented esetében is, aminek Early Access-verziójában magányosan térünk magunkhoz a soha nem látott helyszínen, ahol az indított játékmódok szerint egyedül küzdhetünk meg a helyi faunával (offline), netán csapatba verődve más játékosokkal (online PvE), de az sem kizárt, hogy a többi emberszabásúval is meggyűlik a bajunk (online PvP). A lényeg a túlélés, a fabrikálás, a farmolás és a fejlődés.

Nézzük csak... a húsos lényeket puszta kézzel szétverjük, a tojást csákánnyal felverjük, majd az egészet fáklyával sütjük ki, kész is a vacsi á la Fragmented.

A BÁRKA NYOMÁBAN

Nem különösebben meglepő, hogy az ARK és a hasonszőrű, egy alomból származó alkotások hada követőket szült, így az Above and Beyond Technologies külső és belső nézetes (válthatunk) produkciója is az építésre, a mindennapi életben maradásra épít. Személy szerint kisebb sokként éltem meg ezt a mechanikát, elvégre eredetileg a Police Infinityt terveztem erre a két oldalra, de a fejlesztők nulla reakciója után nem maradt más, mint ezen előzetes alanya, amely... nos, erősen épít a kraftolásra, az meg nem a szívem csücske. A karakter generálásánál még megvolt a lelkesedés, gyorsan össze is raktam egy szexi vöröskét, de amint a nagy, nyitott területen találtam magam, jött a zsáner minden elismert klisėje, avagy fáztam, éheztem, kellett valami a fejem fölé, én pedig egyre elveszettebbnek éreztem magam a vadonban. Már csak azért is, mert bár az L gomb lenyomása után elérhetővé válnak az éppen aktuális lehetőségek, mit lehet tákolni, de azt, hogy a nyersanyagokat miből is nyerhetjük ki, a készítők nem kötik az orrunkra. Sebaj, gondolja az egyszeri halandó, majd learat mindent, ami a szeme elé kerül, így alakítva át a gazdag flórával megáldott vidéket kietlen pusztasággá. Legalábbis egy rövid ideig, míg újra ki nem nőnek a fák, bokrok.

Noha előítéletekkel indultam az útnak, a játék elérte, hogy a felfedezéseimet követően tiszta lappal nyithasson új fejezetet. Először összehoztam egy jó kis kőbaltát, amivel néhány állatot sikerült elejtenem. A környéken mindent felszedtem, köveket, ágakat, rönköket, bogyókat, húst és szőrmét. Aztán egy sziklát találva rákényszerültem a csákány megalkotására, amivel vasat, egyéb összetevőket nyerhettem ki. Mondjuk néhány helyen hiba csúszott a számításaimba, mert a balta csak a lények és nagyobb fák ellen volt jó, a gyűrős bokrok állták a sarat. Ki is írta a program, hogy váltsak késre, mert azzal jobban megy a móka, amire a válaszom az volt, hogy puszta kézzel bontottam le a kisebb köveket, óriásfákat, az aljnövényzetet. Mert hát mi sem természetesebb annál, mikor ököllel ütjük a nálunk hatszor vastagabb fa törzsét, aztán darabokra szedjük azt. Ugye.

ADATOK

KIADÓ
Above and Beyond Technologies

FEJLESZTŐ
AaBT

MŰFAJ
túlélő, akció

MEGJELENÉS
2016. 04. 27.

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH)

ARK: SE
2015 (STUDIO WILDCARD)

Egyre durvább páncélok, brutálisabb ellenfelek – a Fragmentedben élvezet a fejlődés és a felfedezés, még ha az akció most nem is annyira kiforrott.

A második kellemetlen felfedezés az volt, mikor házat akartam építeni. Aszongya, húzzak fel egy fapallót, arra meg aztán bármit összetákolhatok. Mivel egy helyes kis tavacska közelében ébredtem, úgy gondoltam, jó lesz az otthonnak, reggelente milyen menő lesz, ha az állóvizet bámulva kortyolgatom a kávét. Persze, csak azt nem sejtettem, hogy a későn érkezőkre sanyarú sors vár, elvégre felmentek a telekárak, az első telepesek pedig kiaknázták a vízpartban rejlő lehetőségeket. Mert hát mások bázisa közelében nem lehet sajátot felépíteni, ami azt a keserű tapasztalatot szülte, hogy fülemet és farkamat behúzva sunnyogtam odébb, szabad építési területet keresve. Mivel a parti parti ötletét nem vetettem el, megcéloztam a térképen egy másik, arrébb álló tavat – láss csodát, ott már csak a domborzati viszonyok nehezítették a dolgom, a különböző sziklák akadályozták az építést. Nem baj, teszek a kövek szavazati jogaira, így lebontottam párat, majd az erdészek szigorú tekintetére fittyet hányva egy óriásfa törzse köré építettem fel a padlót, arra meg ment a kunyhó, ami inkább bérlakás, mint villa, de a célnak megteszi.

Noha a The Repopulation története csúfos véget ért, a fejlesztők újabb alkotása ismételten bizalmat keltett bennünk - csak meg ne bánjuk.

BELEMELEGEDVE

Szóval a lényeg az, hogy egy-két kakukktojás figyelmen kívül hagyásával nagyjából minden logikus, minden adja magát, lassan pedig én is megszerettem új otthonom. Ha már elkezdtünk fejlődni (építéssel, vadászattal, felfedezéssel kapjuk az XP-t), rágyúrhatunk az ellenállóságra, a harci képességekre, az elektronikára. Összerakhatunk kőépületeket, sőt később fémből is építkezhetünk – ezekhez mondjuk, cement kell, az meg persze szintén nem tojásból kel ki, szóval az elkészítésére alkalmas eszközt is kreálnunk kell. Összebarkácsolhatunk ruhát, élelmet, tárolót, tábortüzet, fáklyát, ősfegyvereket, aztán jöhetnek a pisztolyok, puskák, páncélok, gépesítések. Ha megvannak a bázis főbb mechanikai pontjai, tulajdonképpen a csillagos ég a határ. Robotokat üzemelhetünk be a védelmünk és segítségünk gyanánt, sőt mindenféle gáttal, kapuval szerelhetjük fel a birtokot, hogy a PvP-ben ne rongyolhassanak csak úgy be az ellenfelek. Persze amit fel lehet építeni, azt le is lehet dózerolni, szóval ne számítsunk semmi jóra, így ha ezt a játékmódot választjuk, fel kell készülni a folytonos csatákra.

KORAI, DE MENNYIRE?

Bizonyos szempontból már most is elég komoly tartalommal rendelkezik a Fragmented, rengeteg a lehetőségünk, ha pedig elunjuk a tanyasi életet, egyedül vagy társakkal eshetünk neki a nagyobb kihívást nyújtó hordáknak és főellenfeleknek a speciális cuccokért. A játékmechanika általánosságban élvezetes, a külső elfogadható az Unreal4 motornak hála, még ha egyelőre inkább alfa-fázisú is a program. Ez sok esetben meglátszódik. Egyszer felteleportáltam a magasban álló fák lombjai közé, egyszer a koponyámon belülre néztem, így meglátva szemem és szám (á la Assassin's Creed), de a legszörnyűbb talán a lag volt minden egyes hibához képest. Sokszor nem tudtam, hogy jövök-e vagy megyek, néhány harcnál meg hatodszorra rohamozott meg egy fenevad, így a semmit ütöttem, mikor végre mellém került a dög. Szóval vannak hibák, a szervereken sem tobzódik a tömeg, kicsit még kihalt a felfedezésre váró világ. Ami egyébként jól fel van építve, változatos (van erdei, sivatagosabb, fagyosabb része), jópofa szörnyetegekkel rendelkezik, a fejlődés pedig adja magát, ahogy a fejlesztés is.

A megszokott EA-problémákon túl még egy aggasztó dolog van a Fragmented esetében – a márciusi számban bemutatott Racekrafthoz hasonlatosan az Above and Beyond csapata is magára hagyta előző, egészen közkedvelt játékát, a The Repopulationt, ami intő jel az újabb próbálkozás esetében. A kommunikáció és javítgatás, toldozgatás mondjuk állandó, a tervek is jók (VR, moddolhatóság stb.), kétszer meg csak nem játsszák el ők sem, hogy befejezetlenül hagyják a megálmodott világukat. Reméljük, mert kezdeti ellenérzéseim ellenére a Fragmentedben is van potenciál, még ha az ARK jelenleg minden téren túl is szárnyalja ezt a játékot.

Rögtönzött karakterünk kicsit alulöltözött a nem mindig barátságos időjárású bolygón, így gyorsan kell valami vasat szerezni a Vasember gúnyához.

POKOLI HÉTVÉGE

DOOM

[ÍRTA CHOCHO] **Becsapódsz, térded és öklöd egyszerre éri a talajt. Felegyenesedsz, és azonnal a shotgunért nyúlsz, mert a rémpofák nem várnak, hanem rögvest neked ugranak. Arrébb szökkensz, célzol, tüzelsz – egyikük feje apró cafatok formájában repül szerteszét. A másik egész közel kerül hozzád, de nem esel pánikba: megragadod, és a puszta kezeddel szakítod darabokra a vöröslő testet. A vér az arcodra fröccsen, de nem zavar, lenyalod. Megrázod magad, körülnézel és nyugtázod, hogy a maradék fél tucat démon tekintetében ott ül a mindent átható félelem. Ez azonban téged nem hat meg. Te ölni jöttél. És ölni is fogsz.**

A bevezetőben leírt jelenet nem teljesen a képzelet szüleménye, hanem valójában is átélhető, sőt tulajdonképpen summázza, milyen is a Doommal játszani. Ez kérem, nem az a játék, amiben kérdések merülnek fel, moralizálgat a főhős, vagy akár egy picit is megijed a vele szemben támasztott akadályoktól. Helyette tép, szakít, lő és gyilkol, az első perctől a legutolsóig. Magam sem hittem, hogy látok még hasonlót, főleg nem egy olyan nagynevű csapattól, mint az id Software, amely pár éve még saját Falloutot akart készíteni (vagy mi is lett volna az a Rage című izé), előtte pedig túlélőhorrort faragott, igen, pont a Doomból. Abból a sorozatból, amelynek ugyan kezdettől fogva alapvető jellemzője a sokkolás, de azért elsősorban az akcióra és nem a félelemkeltésre fókuszált, nem beszélve a számtalan, később unalmas toposszá vált játékelemről, amiket szintén az id legendás gyermeke talált fel. Tudjátok, robbanó hordók, kulcskeresgélés, minden sarokban csapda, kusza, szinte memorizálhatatlan, titkokkal teli, lenyűgöző méretű pályák. No, mindezt – vagyis majdnem mindezt – élesztette fel most az id, hogy egy eszelős csomagban nyújtsa át mindazoknak, akik hiányolták a pörgést, a lázadást, a vért. Igen kérem, az új Doom megérdemli a pátoszt!

A Doom egy olyan korszakot idéz vissza, amikor még nem volt regenerálódó HP, sem kétfegyveres limit.

ROSSZABB A POKOLNÁL

Persze egy újszülöttnek minden vicc új, úgyhogy érdemes röviden összefoglalni, hogy mi is a Doom. Egy sci-fi FPS-ről van szó, ami a Marson játszódik. A planéta titkos laboratóriumaiban egyes okos tudósok úgy vélik, hatalmas poén lenne a pokol energiáit megcsapolni, így táplálva a Föld egyre csak növekvő energiaigényét. Most komolyan: nyitunk egy portált a pokolba, a bibliaiba, minden kínok otthonába, majd szépen átszivattyúzzuk a démonok erőforrásait, sőt még pár fenevadat is magunkkal hozunk, hogy legyen mivel kísérletezni az unalmas óráinkban – hát mi baj lehetne, úgy mégis? Nos, mondjuk az, hogy a pokol a szó szoros értelmében elszabadul, a bázist ellepik a démonok, a játékos pedig egyes egyedül kénytelen szembe nézni a fenyegetéssel. A feladat az első másodpercben kristálytisztává válik: eljutni a játék végére és bezárni a pokolkaput, amin keresztül a túlvilági rémségek egész hadserege jut be a mi dimenziónkba.

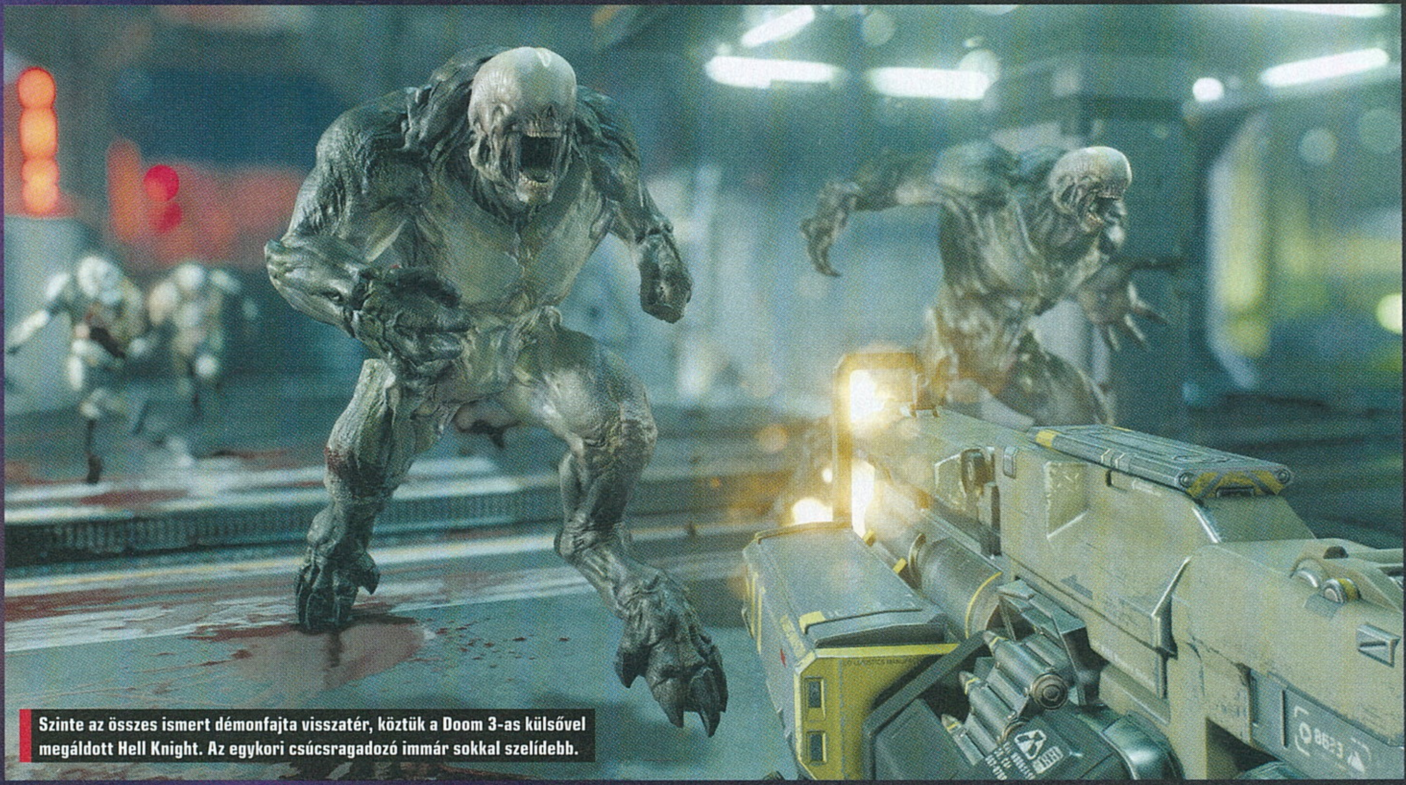
ADATOK

KIADÓ **Bethesda Softworks**
FEJLESZTŐ **id Software**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

INFO

A Doom 2016. május 13-án jelent meg PC-re és konzolokra. A dobozos PC-s kiadás ára 14 ezer forint, a Steamen 60 eurót (kb. 19 ezer forint) kell kicsengetni érte.

A Doom szó szerint azonnal a lecsóba csap, tisztázva, hogy lesz itt nemulass. Emberünk egy oltárhoz kötözve tér magához, első mozdulataként pedig apró darabokra zúzza egy kósza démon fejét. Letépi a láncait, felkap egy pisztolyt a földről, lelő még pár szörnyet, majd a következő szobában magára ölti azt a különleges öltözetet, amit az egyébként kifejezetten ötlettelen dobozképen is látunk (pro tipp: tessék kifordítani a borítót és ámulni!), és ettől a pillanattól kezdve nincs megállás, csak a démonok totális kiirtása. 13 pályán át folyik az akció, amit pedig művelünk, az a legkegyetlenebb mészárlás, amit az eredeti Doomhoz készített Brutal Doom mod



Szinte az összes ismert démonfajta visszatér, köztük a Doom 3-as külsővel megáldott Hell Knight. Az egykori csúcsragadozó immár sokkal szelídebb.

óta láttam. Ennek a játéknak a főszereplője egyetlen szót sem szól a kampány során, mégis tele van feszültséggel és haraggal, ezt pedig elsősorban a testbeszédével fejezi ki. Rögtön a (Praetor Suit néven futó) páncél felöltését követően egy konzolhoz lép, amin a Doom 3-ból már ismerős vizuális elemek ismertetik az alapokat. Türelmetlenül tapogatja végig a képernyőn látható menüket, majd amikor a bázist vezető Dr. Hayden elkezdi magyarázni neki, hogy mégis mi folyik itt, dühösen, valódi „szarok bele" hozzáállással ellöki magától a komputert, neki a falnak, ettől meg persze az egész konzol darabokra törik. Doomguyt nem érdekli, hogy mit mondanak a kutatók. Magasról tesz a körülötte kibontakozó sztorira, a poklot megcsapoló Union Aerospace Corporation (UAC) motivációira, a marsi projektet uraló Dr. Hayden időszakos okoskodására. Csak az érdekli, hogy minél több démont küldjön vissza a másvilágra, és ha már a naprendszerben rendet tett, hát a pokolba is elugrik egy kis husiért.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI — A MULTIBAN RAGADVA

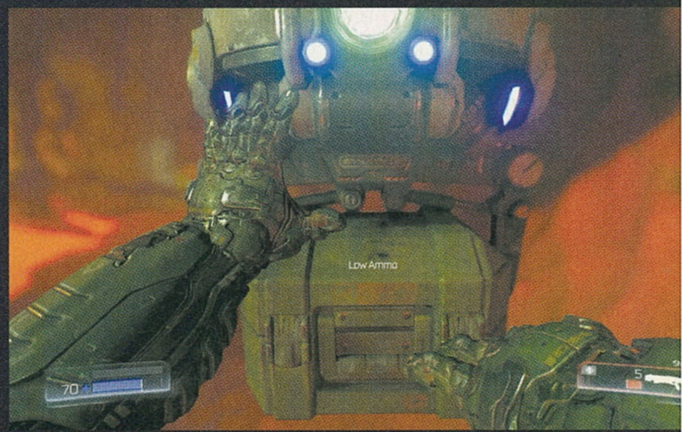
Noha az eredeti játékon nevelkedtem és imádtam is azt, sőt még a harmadik rész horrorisztikusabb irányvonala is tetszett, valahogy az új Doom esetében nem jött a várt katarzis. Nagyon jól néz ki, jó a gunplay, brutálisak a kivégző mozdulatok, a pokol olyan lett, ahova nem szívesen látogatnék el a valóságban, mégis felemás az élmény. Az akció sokszor monotonitásba csap át, a hordában érkező szörnyetegek kicsit idegesítőek, néha túl sterilnek éreztem a játékot. Ami viszont meglepetés: a multival hihetetlenül jól elszórakoztam (miközben kifejezetten a kampányt vártam), mert régi iskolás hozzáállásával a legelső Unreal Tournamentet juttatta az eszembe.

EBBŐL KIHOZTÁK A MAXIMUMOT — CHRIS

„Régen minden sokkal jobb volt", tartja a mondás, pedig az FPS-ek esetében az idő bizony bebizonyította, hogy volt még hova fejlődnie az iparágnak. Ezért is lehettek hatalmas gondban az id Software fejesei, amikor eldöntötték, hogy készítenek egy új Doomot, aminek egyszerre kellett klasszikusnak és trendinek lennie. De úgy tűnik, sikerült nekik: a régi alapok megmaradtak, de minden modern megvalósítást kapott, aminek hála a játék pillanatok alatt magába szippant időst és ifjoncot egyaránt. Nagy kár, hogy kb. az 5-6. kampányküldetés után már kezd fogyni belőle a szufla, de túl sokat nem szabad várni egy sima vérgőzös lövöldétől. Le a kalappal a készítők előtt!

POKOLI RÉG VOLT

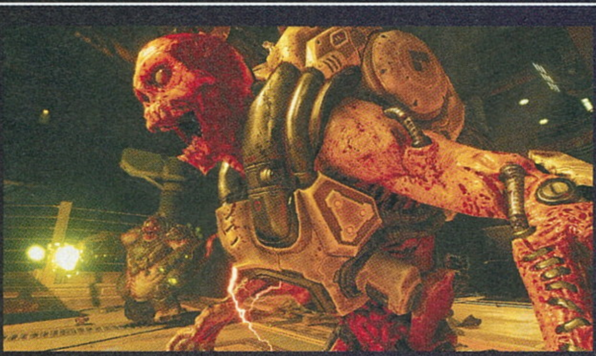
Emberünk célját a játékmenet is tökéletesen alátámasztja. A Doomban egymást követő pályákon folyik a harc, az idnél pedig igyekeztek a régimódi shooterek példáját követni. A cél szinte minden esetben egy-egy kulcskártya felkutatása, ajtó kinyitása, egyszerűbb logikai feladvány megoldása, némi ugrabugrálással és fejlődéssel megfűszerezve. Előbbi talán idegennek hat, elvégre a Doom 1-2-ben még nem is lehetett ugrani, ám a fejlesztők játszi könnyedséggel illesztették ezt a játékmenetbe. A helyszíneken zöldes fények jelzik, merre kell menni, amit pedig sok más program esetében nem ajánlanánk, azt itt egyenesen elvárják tőlünk: azaz nyugodtan ugorjunk át hatalmas távolságokat, ne féljünk leesni egy-egy alattunk található platformra, kússzunk-másszunk mindenféle mozgó szerkezetek között, és az időnként elénk teleportáló démonokat véres balettet járva daráljuk le!



RÚNÁK ÉS CHALLENGE-EK

Talán kissé idegennek hathat a Doomtól, pedig baromi jó adalék, hogy a pályákon mindenféle lebegő köveket, úgynevezett rúnákat találhatunk. Ezeket aktiválva egy saját arénába kerülünk, ahol is egy adott feladatot kell teljesítenünk. Ez lehet bizonyos itemek időre történő összeszedése, adott számú ellenfél likvidálása egy meghatározott fegyverrel, akármi – a lényeg, hogy nem lesz könnyű. Ha sikerül, kapunk egy rúnát, amelyből maximum három darab lehet aktív a karakterünkön. A rúnák passzív képességekkel teszik erősebbé Doomguyt, teszem azt, páncélt dobnak tőlük a szörnyek, vagy tovább maradunk a levegőben, amikor duplaugrunk. Ami a chellenge-eket illeti: maguk a pályák is tartalmaznak 3-4 kihívást, ezek sikeréről pedig a szintvégi képernyő nyújt extra tájékoztatást. Nyugalom: ha elsőre nem sikerül az összes, bármikor vissza lehet menni a pályákra, hogy ismét megpróbálkozzunk velük.

Pályatervezés szempontjából tehát tényleg a '90-es években érezhetjük magunkat. A szintek elég szerteágazóak, rengeteg titkos szobát, extra cuccot rejtettek el rajtuk, ezek felkutatása pedig időbe telik. Amennyiben a játékos alapos, számtalan olyan dolgot találhat, amiket egy, a játékon csak végigrohanó társa sosem vesz észre. Apró easter eggek, fejlődést elősegítő holmik, kihívásrúnák bújnak meg minden sarokban, azaz akárcsak régen, most is kénytelenek vagyunk egy-egy pörgős harcot követően megállni, és átbogarászni a helyszíneket. Persze azért az arányok mégsem ugyanolyanok, hiszen ami tökéletesen működött 1993-ban, az 2016-ban azért hagyhat maga után kívánnivalót. Ezért a pályák rövidebbek, szűkebbek a régi Doomban látott szinteknél, és annyira nem is absztraktak, vizualitás terén is inkább a Doom 3 sötét, technokrata helyszíneit idézik fel. Említettem korábban a fejlődést, nos, ez sem volt még soha benne egyik korábbi részben sem. A Praetor Suit fejlesztéséhez elhullott bajtársak chipjeit használhatjuk fel, újabb és újabb képességekre téve szert. A pokol energiáját tömörítő gömbök az életerőt, a páncélzatot és az elcipelhető lőszer mennyiségét emelhetik. A fegyverek pedig olyan szinten fejleszthetők a kivégzések által nyert pontokból, hogy a szó szoros értelmében megtriplázzák az amúgy sem

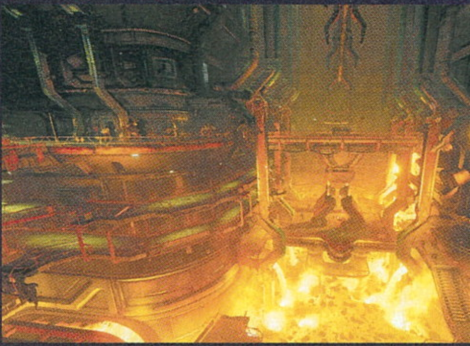


elhanyagolható arzenált (erről a keretes anyagban olvashattok részletesebben). Tudjátok, milyen jó érzés a duplacsövű shotgunnal egyszerre két adag ólmot ereszteni egy Mancubusba, majd amikor a lény megadja magát, rámászni, kitépni a szívét és lenyomni a torkán?

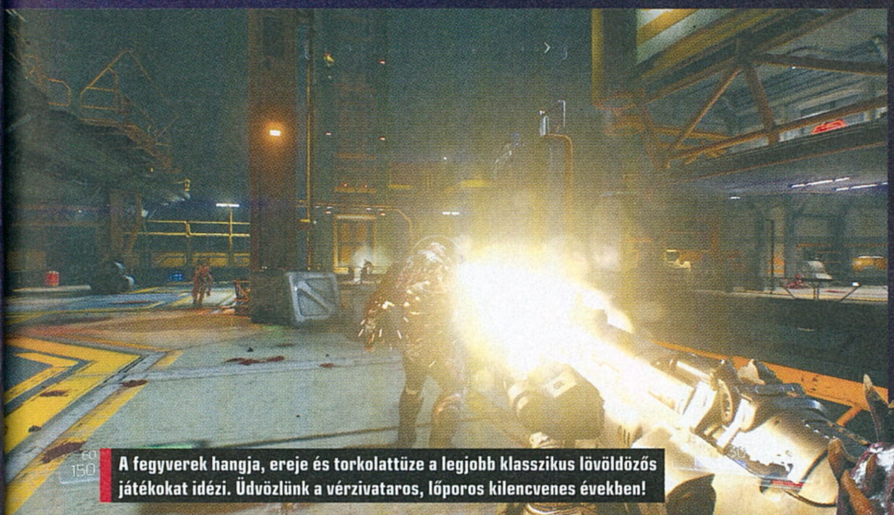
A LEGSZEBB GYILKOSSÁG

Ez utóbbi sem csak a képzelet szüleménye, hanem az említett kivégzések, avagy Glory Killek egyike. Ezeket a Brutal Doomból és a Doom híres/hírhedt képregény-adaptációjából emelték át az id szoftvermunkásai: a dolog lényege, hogy néhány lövés után az adott démon elkezd villogni (ez egyébként kikapcsolható), és pár másodpercig mozdulatlanul ácsorog – na, ekkor kell odarohanni, rátenyerelni az F-re, és megnézni, ahogy hősünk kizsigereli a szörnyet. Már amelyiket, mert egy másiknak a saját agyarával vágja át a torkát, esetleg a letépett farkával pofozza halálra, de megeshet, hogy szimplán kettészakítja a koponyáját. A démonok arckifejezése ilyenkor határozottan riasztó: pontosan tudják, mi fog történni velük, és miután Doomguy befejezte a munkát, úgy hajítja el az élettelen testüket, mint egy darab haszontalan banánhéjat. A Glory Killek egyébként nem csak abban segítenek, hogy több fegyverfejlesztési pontot gyűjtsünk össze. Segítségükkel életerőcsomagokat, sőt idővel lőszert is szerezhetünk. Előbbi azért is fontos, mert az életerő nem termelődik újra, és ha meghalunk, baromi messziről kell újrakezdenünk a játékot.

Igen, a Doom minden platformon checkpointokat használ, ráadásul



Oké, hogy a Doom nem igazán a története miatt közismert sorozat, de az új rész sztorija ennek ellenére is kifejezetten kidolgozott, sőt néha érdekes.



A fegyverek hangja, ereje és torkolattüze a legjobb klasszikus lövöldözős játékokat idézi. Üdvözlünk a vérzivataros, lőporos kilencvenes években!

elég idétlenül: néha 20-25 percnyi játék veszik kárba egyetlen óvatlan mozdulat miatt. És bár ez alapvetően nem lenne baj, itt mégis frusztrálóvá válik, a harcok nagy része ugyanis nem a klasszikus részek szellemében, hanem sokkal inkább akcióbuborékokban bonyolódik – avagy akárcsak a Serious Samben vagy a Painkillerben, bejutunk egy szobába, történik valami (kitépünk egy démonmasszás izéből egy kisebb izét, megnyomunk egy gombot, vagy csak simán oda állunk, ahonnan aktiválódik a script), bezárulnak az ajtók, és egyre erősödő hullámokban teleportálnak mellénk a démonok. Olyan terület, ahol „csak úgy" kószálnak a szörnyek, alig akad, még a pokolban sem jellemző ez, pedig ott aztán minden oka megvan a sötétség teremtményeinek arra, hogy szabadon sétafikálja-nak. Emiatt aztán a harcok is hamar kiszámíthatóvá válnak, az egyedüli különbséget pedig az eltérő arénák és a sztori előrehaladtával egyre erősebb, újabb és újabb démonok jelentik. És bár annyira nem lesz monoton a dolog, hogy eltántorítsa az egyszeri pokolpusztítót egy újabb végigjátszástól, tény, hogy feltűnően más játékmenet ez, mint amit megszoktunk a sorozattól. De hát ez van, ezt kell szeretni – a döntés mögött valószínűleg kreatív okok állnak, egy old school pálya például a mai grafika mellett elég hülyén festene, és azt sem nyelnék le könnyen a játékosok, hogy a démonok mindenféle funkciótól mentes zegzugokból törnek elő. Ilyen szempontból már most is rezeg a léc, a fene sem tudja komolyan venni a UAC bázis girbegurba folyosórendszereit. A pokolban persze szabad a gazda, ott látunk is néhány különös helyszínt, de annyira egyik sem rugaszkodik el a valóságtól, mint hajdanán.

A FEGYVEREK ÉS FEJLESZTÉSEIK

A képeken látható flinták mind felszerelhetők módosítókkal. Ezek alternatív tüzelési lehetőségeket nyitnak meg, és a pályákon található drónokból üthetők ki (szó szerint). Egy fegyverhez legfeljebb kétféle mod érhet el, ezek között a játék során bármikor válthatunk. Persze nem minden fegyó kaphat alternatív tüzelési módot: a Super Shotgun, a BFG vagy a pisztoly is kivétel. A modok és a fegyverek nagy többsége fejleszthető is, hogy még hatékonyabban irtsuk velük a démonokat.

COMBAT SHOTGUN

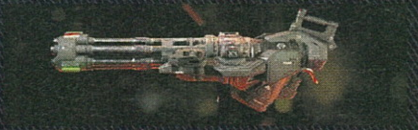
- Charged Burst – Egyszerre három töltényt ereszt ki.
- Explosive Shot – Robbanó lőszert ereszt az ellenfélbe.

HEAVY ASSAULT RIFLE

- Tactical Scope – Egy látcsövet szerel a géppisztolyra, zoomolva nagyobbat sebez a lőszer.
- Micro Missiles – Apró rakétákat ereget a gépfegyver.

CHAIN GUN

- Gatling Rotator – Felpörgeti a gépágyút, lőszerpazarlás nélkül.
- Mobile Turret – Hordozható, 2x3 csövű géppuskává változik a fegyver.

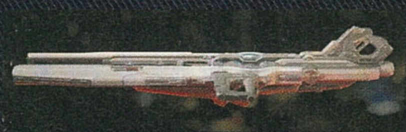


PLASMA RIFLE

- Heat Blast – Nagy erejű energialöketet ad ki a fegyver.
- Stun Bomb – Lőszer, amitől megbénul az ellenfél.

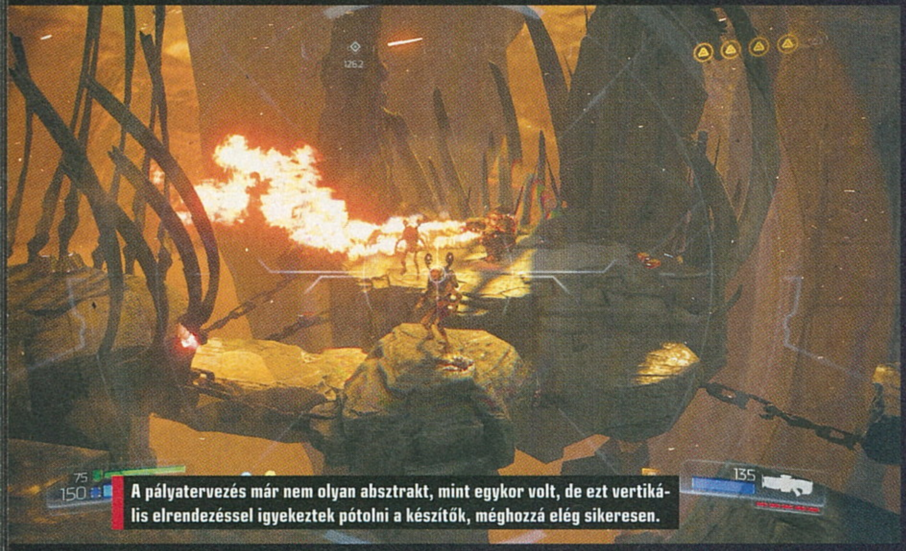
GAUSS CANNON

- Precision Bolt – Zoomolva pontosabb, erősebb lövedéket lő a fegyver.
- Siege Mode – Egy nagyon erős lövés, ami több ellenfélen is áthatol, de közben nem mozoghat a karakter.

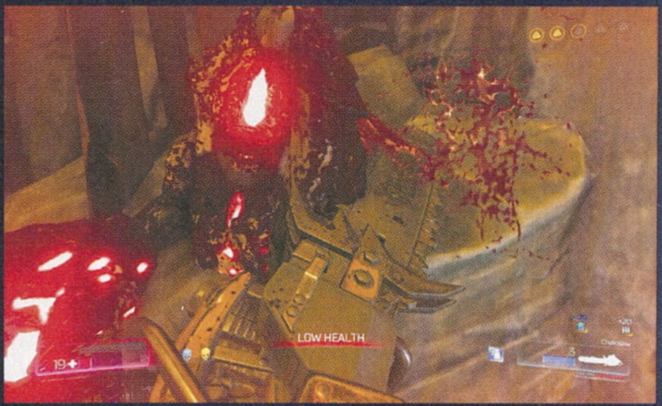


ROCKET LAUNCHER

- Remote Detonation – A rakéta gombnyomásra robban.
- Lock-on Burst – Célkövető rakéta.



A pályatervezés már nem olyan absztrakt, mint egykor volt, de ezt vertikális elrendezéssel igyekeztek pótolni a készítők, méghozzá elég sikeresen.



Továbbá elképesztően élvezetes harcokat vívhatunk így, ellenfélről ellenfélre szökkenve, haláltáncunkat vérrel és belsőséggel szegélyezve. Kicsit ez is távol áll a Doomtól, sokkal inkább a Király, Duke Nukem stílusa, hogy hangosan ordítva, bátor egysorosok közepette pofozza szerteszét az ellene nyomuló rondaságokat – ez esetben Doomguy csöndben van, és te, a játékos érzed úgy, hogy isteni erő feszíti szét a testedet. Egyszerűen fantasztikus érzés harcolni a Doomban, és emiatt elnézzük neki,

Leszakítani egy démon farkát, majd szó szerint agyonverni vele a fenevadat? Bizony, ez (is) az új Doom!

hogy a pályatervezés és a játékmenet kreatív iránya messze nem annyira régies, mint azt reméltük.

TÖBBEKKEL A POKOLBA

Persze a Doom vérorkánja is véget ér egy szép napon. A legnehezebb fokozat, a kihívások és rúnák (lásd a mellékelt szövegdobozt) kimaxolását követően nem marad más, mint a multiplayer, ami korántsem hozza a kampány élvezeti szintjét. A Doom multija nem klasszikus, hanem elavult: 9 pálya, 6 játékmód, valamint négy felvehető démon-power up jellemzi a szűk térképes, agymunkát nem igénylő lövöldözést. Utóbbi érdekes adalék lehetne, elvégre, aki felveszi az említett tárgyat, egy kis időre maga is démonná válik, így segítve csapattársait. Sajnos azonban a valóság inkább kaotikus és fárasztó, semmint élvezetes. A pályák nem rosszak, de semmi különleges nincs bennük, a 12 fős arénázás pedig annak ellenére is hamar kifullad, hogy lehetőség van a karakterünk fejlesztésére, külalakjának testre szabására. Érdemes megjegyezni egyébként, hogy a multi nem az id Software munkája: a Bethesda kiszervezte a melót, ugyanaz a Certain Affinity nevű texasi, ex-Bungie alkalmazottakból verbuválódott csapat készítette, amely az Xbox One-os Halo-újrakiadások többjátékos komponenseit is. Ez pedig meglátszik a végeredményen, hiszen amíg a szólista játékmódból süt a Doom – és úgy általában a klasszikus shooterek – iránt érzett tisztelet, addig a multi csak visszaidéz pár szép emléket, hogy aztán visszaüljünk az Overwatch vagy a Call of Duty elé.

Szintén csalódásra ad okot, hogy a kampányt csak egyedül játszhatjuk végig. Ugyan a beígért kooperatív móka nem maradt el, kaptunk egy Snapmap nevű módot, kifejezetten a közös játék kedvéért, ez valójában csak konzolon jelent örömet. A Snapmap ugyanis egyben pályaszerkesztő, a játékosok megoszthatják egymással a házilag, előre elkészített elemekből összeillesztett térképeiket, ezeken pedig játszhatunk együtt is, hogy közös erővel irtsuk ki a hullámokban támadó démonok seregeit. PC-n azonban mindez legfeljebb somolygásra ad okot, na meg homlokráncolásra, lévén az id és a Bethesda a Snapmapben látja a modding jövőjét. Bizony: a Doomot a modok tették halhatatlanná, a 2016-os etaphoz viszont azok sosem fognak készülni, legalábbis támogatottan semmiképp. Hogy a közösség ennek ellenére összeollóz majd ezt-azt, afelől nem kételkedem, mivel viszont a program a Steam keretrendszerét használja, a kiadó által rossz szemmel nézett kiegészítők telepítésével a bannolást kockáztatják a játékosok. Tényleg nem értem, miért volt erre szükség – főleg hogy a kiadó másik nagy sztársorozatát, a The Elder Scrollst mindmáig a modderek tartják életben.

A POKOL KONYHÁJA

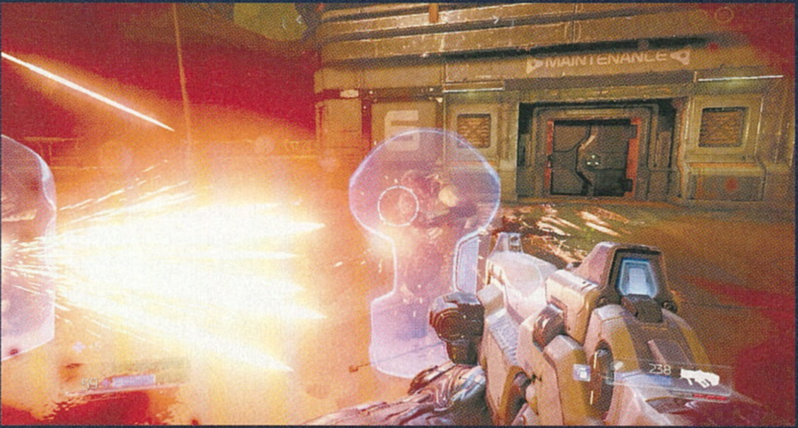
Mi több, a motor is lehetőséget adna a moddolásra, hiszen az id által kifejlesztett, új id Tech 6 (vagy épp 666, ahogy néha becézik) minden olyan trükköt ismer, amit manapság egy fejlett engine-nek illik. Sorolhatnám a hangzatos technikai adatokat, de nem teszem: sokkal fontosabb tény, hogy a játék egy 2-3 évvel ezelőtti PC-n is simán hasít, 60 fps-t hoz konzolokon is, és persze nagyon-nagyon jól néz ki,

NA ÉS A LÁNCFŰRÉSZ?

A cikkben csak megemlítettem, de természetesen visszatér a láncfűrész is, a Doom klasszikus közelharci fegyvere. Igaz, itt nem lehet csak úgy szeletelni vele. Helyette egyetlen vágással képes kinyírni az adott démont. Üzemanyagot fogyaszt, minél nagyobb a szörny, annál többet. Emellett taktikai mélységet ad a játéknak: a szétfűrészelt lények lőszert dobnak, azaz ha villog a „Low Ammo" felirat, érdemes azonnal beizzítani a benzinmotort!

A Doom 3 néha kissé gusztustalan szörnyeit ezúttal a régi Doomok külsejét idéző fenevadak váltották fel. A képen látható Baron of Hell jó példa erre.

különösen, amikor egy-egy Glory Kill alkalmával közelről is megcsodálhatjuk a végletekig kidolgozott démonokat (ezt egyébként az extrák között is megtehetjük, ha a feltérképezett titkos helyeken található Doomguy-plüssöket összeszedjük). Jómagam PS4-en játszottam végig a programot, mert a PC-m épp rosszalkodott a tesztpéldány igénylésekor, de természetesen a PC-ssel is eltöltöttem némi időt, hála Chris irodai csúcskonfigjának. Mindkét változattal elégedett vagyok, ámbár meg kell jegyeznem, hogy ezt az FPS-t a pokol urai is PC-re teremtették: a kontrolleres irányítás korrekt, szokható és kellemesen gyors, de egérrel és billentyűzettel sokkal élvezetesebb a harc, főleg Nightmare és Ultra-Nightmare fokozatokon. Egyedül a zene miatt fájhat a rajongók feje. Szemben a kiváló hangeffektekkel (ne higgyetek a trailereknek, élőben ezerszer jobban szólnak a fegyverek), a muzikális háttér mindenféle elektro-techno-akármi, összemosva némi metállal. Nem okoz instant fülvérzést, a klasszikus Doom-részek rockos ütemeit azonban sokkal szívesebben hallgatnánk még most is.



ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Intel Core 5-2400/ AMD FX-8320, 8 GB RAM,2 GB VGA, 55 GB HDD.

A Doom egy anomália: ennek a játéknak manapság nem volna szabad léteznie, lám, mégis milliókat adnak el belőle, és mindenki imádja. Én is, noha tény: nem tökéletes, és messze sem akkora kultuszcsoda, mint az elődei voltak, de remek irányvonallal bír, és egy igazi, nagybetűs visszatérés az idtől. Well done!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kiváló egyjátékos mód, remek akció, brutális kivégzések, jó sztori (nem röhög!), és kellemesen démoni körítés – ez kérem, Doom a javából!

KONTRA

A játékmenet idővel kiszámíthatóvá válik, és azért a pályatervezés sem olyan kreatív, mint egykoron. A multi és a Snapmap pedig csak jópofa extra, de semmi több.

90%

Azonban akár jó a zene, akár nem, muszáj fejet hajtani az id Software munkatársai előtt, az általuk prezentált csomag ugyanis teljesen jól működik. A multit fel lehet fogni adaléknak, akit érdekel, szórakozhat vele, a többieknek ott a single player, benne a rengeteg démon, a klasszikus fegyverek (BFG!!! Láncfűrész!!!), a sok sátánista grafikai elem, és persze az elmaradhatatlan bossok, amikkel a régi jó doomos módszerrel fogunk megküzdeni: lövünk, ahogy a csövön kifér. Érdekes látni egyébként, hogy micsoda örömujjongás fogadja ezt a játékot. Mire elolvassátok a cikket, már majdnem egy hónapja kapható, tehát bizonyára lejjebb ül a rajongói pátosz. Addig is viszont csak úgy repkednek a toronymagas értékelések, és a játékosok, mint kiéhezett hiénák vetik rá magukat az id portékájára. A Doom olyan elemeivel, mint az egyébként tényleg jó sztori, vagy a modtámogatás hiánya, a cikk írásakor még szinte senki sem foglalkozik. Leköti őket az old school hentelés nyújtotta élvezet, amit végre nem egy sokadrangú indie-csapat hoz össze a korai hozzáférés segítségével, hanem bizony az FPS-zsáner Nagy Öregje, az id, mindenféle kompromisszumtól mentesen. És ki kell mondanom: sikeresen.

A Doom ráadásul bizonyíték rá, hogy a kezdeti run and gun FPS-ekre még mindig van kereslet, a retrót ügyesen kezelve jó játékokat lehet készíteni. Sosem lesz belőle akkora klasszikus, mint az első két rész, vagy olyan, már a megjelenése előtt legendává váló technikai csoda, mint a harmadik. De a maga korában, a saját kategóriájában igenis ajánlott alkotás az idei Doom, ami minden FPS-rajongó polcán ott kell, hogy legyen. És most irány a pokol!

EZ A JÁTÉK MÁR NEM JÁTÉK

AUTOMOBILISTA®

MOTORSPORTS SIMULATOR

[ÍRTA DISCONNECT] A BRAZIL REIZA STUDIOS CSAPATA HATALMAS FÁBA VÁGTA A FEJSZÉJÉT, AMIKOR KITALÁLTÁK, HOGY MEGALKOTNAK EGY NAGYON SZÉLESKÖRŰ JÁRMŰPARKKAL RENDELKEZŐ, ÉLETHŰ VERSENYSZIMULÁTORT, DE ÚGY ÉRZEM, AUTOMOBILISTA CÍMŰ JÁTÉKUKKAL BETALÁLTAK A CÉLTÁBLA KÖZEPÉBE.

A fejlesztőcsapat 2013-ban már letette a névjegyét a Stock Car Extreme című alkotással a szimulátorok mezőnyében, és ez a játék tovább él az Automobilistában is, sőt az előző programhoz készült modok is működnek az újjal. A friss szoftver óriási változatossággal kecsegtet, ugyanis a kis lökettérfogatú, kétütemű gokartoktól a szériaautókon, kisteherautókon keresztül a Forma 1-es autókig bármivel próbára tehetjük benne a vezetési tudásunkat, akár gépi, akár élő ellenfelek ellen. Tapasztalatra nagy szükség van, mivel teljesen realisztikusra állítva a játékot, gyakorlatilag megbedszx, mire sikerül egy úgy, ahogy hibátlan, és egyben relatíve gyors kört menned.

ADATOK

KIADÓ
Reiza Studios

FEJLESZTŐ
Reiza Studios

MŰFAJ
autószimulátor

MULTI
van

INFO

Az Automobilistra februárban startolt el, mint korai hozzáférésű játék. A fejlesztők engedték, hogy teljes tesztnek vessük alá a már majd' kész programot.

Az Automobilista járműparkja tetemes, szinte nincs olyan versenykategória, amibe ne ugorhatnánk fejest. Persze hivatalos licencekre nem futotta.

NEWTON VÁLOGATOTT SZÍVATÁSAI

Ha már egy vérbeli szimulátorról van szó, azt hiszem, jobb rögtön ezzel kezdeni a tesztet. Tehát ahogy említettem, a fizika nagyon komoly lett, így a játék elképesztően nehéz, én személy szerint nem találkoztam nehezebbel, ebből a szempontból talán a korábbi etalon Live for Speedet is túlszárnyalja. Azért nem kell megijedni, mert nagyon sok vezetéssegítő funkció közül választhatunk, így akár billentyűzettel is el lehet játszogatni. Ez esetben csak a főbb irányt kell megszabni, a lényegi részt (azaz a fizikai egyensúlyozást, sebességszabályozást) a mesterséges intelligencia végzi, amit egyébként az ellenfeleknél is széles sávban lehet szabályozni. Mindegyik autókategória egészen más stílusú vezetést követel meg a játékostól, és annyira különböznek egymástól, hogy váltogatva közöttük olyan érzésünk támad, mintha egy egészen más játékkal játszanánk. Tehát ha úgy-ahogy el tudjuk vezetni a mai V6-os Forma 1-es járgányt, az nem jelenti azt, hogy a versenysorozat klasszikus, '70-es évekbeli autóival is elboldogulunk, vagy akár egy NASCAR-os verdával. Minden számít: a fékek, gumik hőfoka, a pálya minősége, az összeszedett kosz, na és persze az autó beállításai, állapota. Szerencsére törni is tudnak a gépek, ennek esélyét egy csúszkával tudjuk szabályozni. Sajnos a törések nem vertex-alapúak (mint mondjuk a GTA IV-ben), hanem előre megszabott deformációk várhatók, így nem lehet konzervdobozzá törni az autókat, viszont karosszériaelemeket gyűrni, elveszteni, kerekektől megszabadulni, motort tropára zúzni lehetséges.

BŐSÉGTÁL

Ahogy említettem, nagy a változatosság a játékban, bár a versenysorozatok, autók, csapatok, pilóták nevei a hivatalos licencek hiányában többségében kitaláltak (erős utalások azért vannak, így könnyen kideríthető, mi micsoda). Csak a gokartoknál négy kategória közül választhatunk, ezek pedig a 125 köbcentis egysebességes vagy váltós, 390-es váltós és idomos Superkart járgányok. Részt vehetünk a gyári Camaro kupáért folytatott harcban, de tuningolt pickupokkal is száguldozhatunk a Super Truck Extreme sorozatban.

A SZIMULÁTOROK FONTOS ÁLLOMÁSAI

LIVE FOR SPEED

Az első kiadással 2003-ban jelentkező, 3 fős fejlesztőcsapat addig soha nem látott élethűségű autószimulátort fejlesztett, úttörő funkciókkal.

TOCA 2

Bár nem volt véresen komoly szimulátor, de a '90-es évek végi népszerűségével bevágtatott a mainstreambe, és ez realisztikus játéknál nagy szó.

RFACTOR

A 2005-ös szimulátor az LFS élethűségét próbálta felülmúlni. Ez nem sikerült, de moddolhatósága mindennél nagyobb szabadságot adott a közösségnek.

GRAND PRIX 2

A korát meghaladó grafikával és fizikával rendelkező F1-es szimulátor '96-os megjelenése nagy lökést adott a stílusnak, és még Émilien is tudott vele játszani...

Továbbá Minivel, különböző V8-as versenygépekkel, a '80-as évek Brazíliájában oly népszerű, Opelre hajazó autó tuningolt változatával, túraautókkal, álnevesített Porsche 996-al mérettethetjük meg magunkat. A legnagyobb attrakció viszont a versenysorozatok királya, a Forma 1. A játék lehetőséget ad rá, hogy az összes jellegzetes autótípust kipróbáljuk, a '70-es évek végétől a jelenig: Formula Retro (~1978), Classic (~1986), V12 (~1990), V10 (~1998), F-Reiza (~2006) és a jelen V6-osai hajthatók az F-Extreme sorozatban. Aszfaltcsíkok tekintetében is nagy a változatosság, bár ezek többsége kevésbé ismert, dél-amerikai pálya. Azért akadnak ismerősök: az Interlagos (Brazil GP) ‚86-os és mai változata, Montreal (Kanada GP) szintén két korban, Spielberg (Osztrák GP), Kansai álnéven pedig a 180-fokkal elforgatott suzukai pályára ismerhetünk rá, amelyen általában a japán nagydíjért kergetik egymást a pilóták.

AZ AUTÓSZIMULÁTOROK ÚJ, LEHETSÉGES KIRÁLYA MEGÉRDEMLI A FIGYELMET. BÍZZUNK A SIKERÉBEN!

A KILÁTÁS

Az autók kidolgozottsága elég jó, vannak átlagos modellek, de akadnak egészen részletesek is, és nem maradt ki a mindegyiket megillető belső tér lemodellezése sem. Fájó hiba viszont, hogy minden kor Forma 1-es járműve csak egy változatban érhető el, a különböző pilóták autói mind-össze festésben térnek el egymástól. Ez a modern F1-nél nem nagy probléma, hiszen az autók külsőleg alig különböznek, de a hetvenes évek végén sok elborult megoldással kísérleteztek, ezért a Formula Retro sorozatnál nem ártana, ha eltérő formavilágú járgányok is szerepelnének.

A pályák között szintén nagy a szórás, mert vannak elég jól kidolgozott, környező tereptárgyakkal bőven ellátott ringek, de erősen döglött hangulatú, árválkodó helyszínek is. Szerencsére az ismertebb pályák kapták a legtöbb cicomát, nyilván azért, mert a többség ezeken fog körözgetni. Az effektek hozzák a kötelezőt, a keréknyomok sokáig megmaradnak, egy erősebb fékezéssel vagy gázadással kövér füstfelhőket tudunk összehozni, de akár a motor halálba küldésével is. Az utat elhagyva homokot, kavicsokat és füvet is fel lehet szedni a kerekekre, ez pedig még a tapadást is befolyásolja, már amíg le nem kopik a szennyeződés. A nézőpontok kicsit furcsák, néhány autóból szinte alig lehet rálátni a pályára, és bár még nem ültem modern F1-es verdában, nehéz elképzelni, hogy ennyire korlátozott a pilóták látótere. Talán alacsonyan van a belső kameraállás? Vagy csak a FOV beállítgatásával kellene kicsit több időt eltölteni? Mindenesetre a monitoros csőlátás igencsak korlátozza a játékos képességeinek kibontakozását, ezért a VR-szemüvegek támogatása elengedhetetlen ehhez a játékhoz. Ezt tervezik is beépíteni, a kérdés már csak az, hogy mit szól ehhez a játékban használt, 2005-ben, az rFactorral debütált, öregecskedő isiMotor2 grafikus engine.

HANGORGIA

Audio téren szintén kiemelkedőt sikerült alkotniuk a fejlesztőknek, mert minden típus saját hangot kapott, méghozzá igen jó minőségűt. Búg a kipörgésgátló, motorfékezésnél szépen röfög és durrog a kipufogó, nyihog az erőátviteli rendszer, csattog a váltó. Nekem a legjobban az F1-es hangok tetszettek, játék közben szinte olyan, mintha a trubadúrládán nézném a belső kamerás közvetítést. A gumik terhelésének hangjai is igen jól sikerültek, sokat segít a vezetésben, hogy megvan a suhogás, a lágyabb csikorgás és a tapadás teljes elvesztését jelentő éles csikorgás.

Zárásként marad a kérdés, hogy mindez elég lesz-e a játék népszerűsítéséhez, mivel nem kap túl nagy reflektorfényt, én is csak pár hete hallottam róla először, pedig eléggé otthonosan mozgok az autószimulátorok között. Remélem, sikeres lesz az Automobilista, mert a realizmus terén olyat sikerült alkotniuk a braziloknak, hogy az erőhatások testi érzékelése és a valószerű látószög nélkül nem sok ember fog hibátlan köröket menni a maximális nehézségen.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, Win XP, 4 GB RAM, Directx 9 VGA, 18 GB HDD.

Azt mondanám, hogy az autóversenyszimulátoroknak új királya született. A szimulátormániásoknak, akik az rFactort vagy LFS-et nyüstölték, mindenképpen érdemes pár pillantást vetniük az Automobilistára.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Fantasztikusan élethű és részletes fizika, további várható fejlesztések, nagyon jó hangok.

KONTRA

Öreg grafikus motor, furcsa látószög és nézet. Enyhén instabil is a program, kormánnyal a force feedback néha fura dolgokat művel.

85%

A kiváló fizikai rutinnak hála az összes autó teljesen valósághűen viselkedik, talán ez az eddigi legélethűbbre vett versenyszimulátor a PC-s piacon.

A LEGHOSSZABB RÖVID JÁTÉK

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™ MUTANTS IN MANHATTAN

[IRTA BÖJTI] NA, NEM AZÉRT A LEGHOSSZABB, MERT ANNYIRA TELE VAN TARTALOMMAL, VÁLTOZATOS, MEGLEPŐ ÉS TITKOKKAL TELI. INKÁBB AZÉRT, MERT ELHÚZOTT, ISMÉTLŐDŐ, MONOTON, UNALMAS. JAJ, HOGY EZ SPOILERES? ÁÁÁÁ, TUDOM ÉN, HOGY EGYBŐL A TÚLOLDALON LÉVŐ SZÁZALÉKOT NÉZTED!

Nincs még egy éve sem, hogy itt örvendeztem (egészen pontosan a 2015/11-es PC Guru oldalain), milyen klassz és hangulatos darab lett a Transformers: Devastation, ami bár rövid és időnként olcsó megoldásokat használ, mégis egy szerelmes levél a G1 világának. Részben tehát lehetett reménykedni a kutyafuttában bejelentett Mutants in Manhattan kapcsán, másfelől viszont ott volt az aggodalom a szűkös időmennyiség miatt, elvégre kicsivel több, mint hét hónap telt el a két megjelenés között, ami nem sokra elég. Jó játékra semmiképp.

Azonban annyit le szeretnék szögezni már a legelején, hogy semmi bajom a mutáns teknőcökkel, elvégre tinédzser éveimet olyan képregények és rajzfilmek mellett töltöttem, mint Pókember, az X-Men, a Transformers vagy éppen pont a tini nindzsák. Nem is hiszem, hogy volt akkoriban olyan fiatalember, akinek nem fűződtek gyöngéd érzelmei April O'Niel (és Megan Fox akkor még sehol nem volt), Fekete Macska vagy bármelyik szűkruhás szuperhősnő irányába. Óóó, az ártatlan, gyermeki évek...

ADATOK

KIADÓ **Activision**

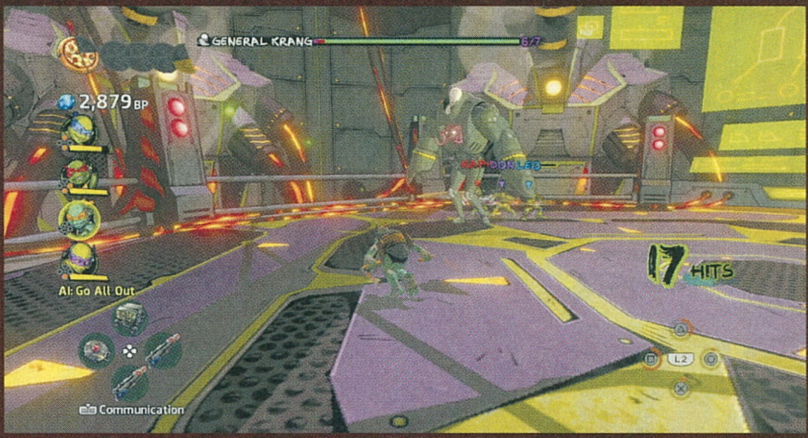
FEJLESZTŐ **PlatinumGames**

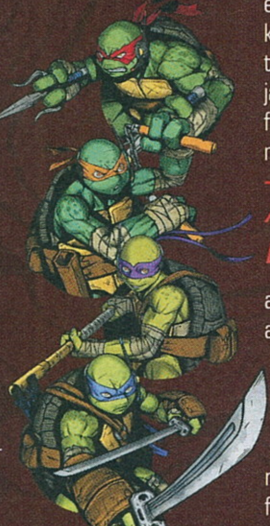
MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A Mutants in Manhattan május 24-én jelent meg, a Steamen 30 euróért (kb. 9500 forint), a PS Store-ban és az Xbox Live-on 14 990, PS3-ra és X360-ra 13 990 forintért árulják.



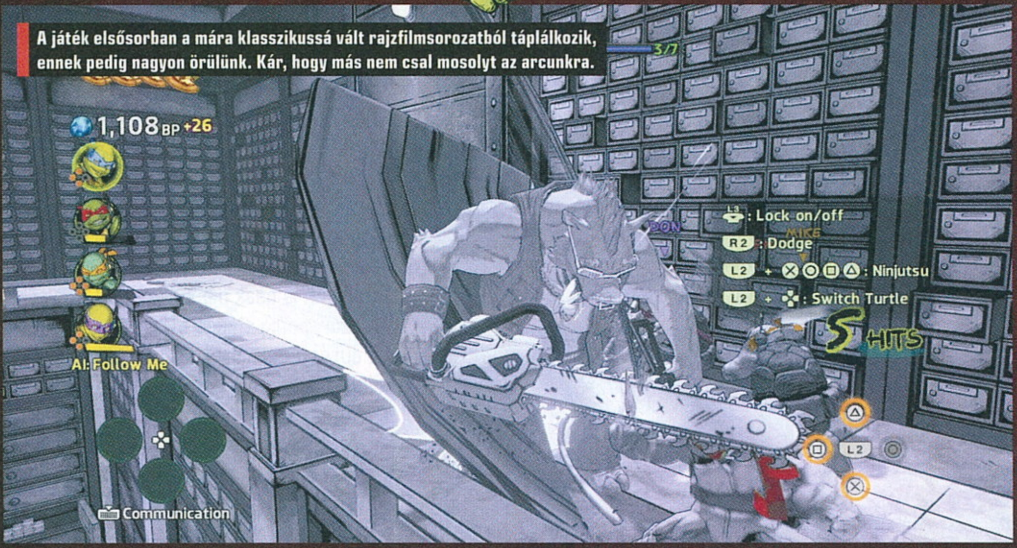


PIZZAFALÓ MŰVÉSZETI SZAKKÖR

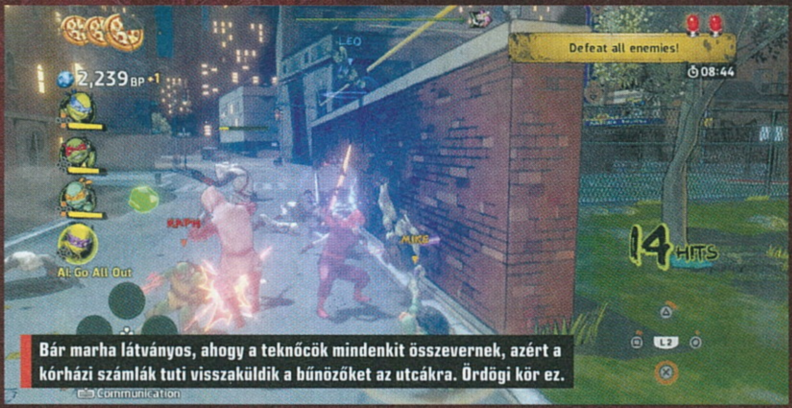
Leonardo, Michelangelo, Donatello és Raphael négyese talán senki számára sem ismeretlen, elvégre az itáliai művészekről elnevezett csapat elég régóta van a szakmában. A pizzákat pusztító mutáns teknősök először képregényes, kicsit felnőttesebb formában láttak napvilágot, egyfajta paródiaként, majd az évek és évtizedek alatt nyerték el mai formájukat, hála a sikernek, a rajzfilmeknek és a további kis füzeteknek. Noha az Activision játékát a Nickelodeon logója díszíti, a japán fejlesztők ezúttal is inkább a közkedvelt, régi szériákat vették alapul, így legalább abban biztosak lehetünk, hogy ellenfeleink a jól ismert nemezisek közül kerültek ki. Legalább ennyi jutott a rajongóknak.

A LEHETŐSÉG ADOTT VOLT EGY JÓPOFA ADAPTÁCIÓ ELKÉSZÍTÉSÉHEZ, DE A FEJLESZTŐK NEM ÉLTEK VELE.

Na meg egy harcrendszer, ami legalább annyi pozitívummal rendelkezik, mint negatívummal. Ez, mondjuk, elsőre furcsán hangzik a PlatinumGames esetében, hiszen ha más nem, legalább a bunyó és kaszabolás működni szokott náluk. Ezúttal azonban van némi bibi. Kezdjük ott, hogy miközben a rajzfilmes, képregényes, 3D-s külső megmaradt az utolsó Transformers-feldolgozásból, addig a játékmenet alaposan megváltozott. A négy főhős közül bármikor választhatunk (April most hála az égnek nem irányítható, mondjuk, így formás popójában sem lehet gyönyörködni), mégis, nagy különbségeket nem fedezhetünk fel az eltérő fegyverek látványán túl. Mindenkinek választható négy extra képesség (pörgő támadás, dinamitok dobálása, gyógyítás stb.), némi buff (regenerálódás, erősebb támadások), illetve néha felszedhetünk tárgyakat is (rakétavető, akna, bomba, pizza, mindenféle lötty), amik befolyással bírnak a harcokra. Utóbbiaknál alapból van egy normál és egy erős támadásunk, meg védekezésünk, illetve ezt ügyesen használva visszanyalhat a fagyi, amit ellenfeleink nem köszönnek meg. A szemfülesebbek itt már vakarhatják a fejüket – bizony, kombók nincsenek, mozgásaink összefűzését nem fejleszthetjük, nem nyithatunk ki új lehetőségeket, csak a már említett extra képességeken belül, amiket két gomb együttes lenyomásával hozhatunk be. Hátulról, észrevétlen pozícióból egy csapással végzünk mindenkivel, lopakodni viszont nem lehet, továbbá jól időzítve összehangolhatjuk speciális támadásunkat egy másik teknőcével, ami nagyobb sebzést okoz.



A játék elsősorban a mára klasszikussá vált rajzfilmsorozatból táplálkozik, ennek pedig nagyon örülünk. Kár, hogy más nem csal mosolyt az arcunkra.



Bár marha látványos, ahogy a teknőcök mindenkit összevernek, azért a kórházi számlák tuti visszaküldik a bűnözőket az utcákra. Ördögi kör ez.

ÖSSZECSAPVA

Mindez leírva talán elegendő, de a valóságban nem az. A csapásoknak nincs súlyuk, ellenfeleink meg sem tántorodnak, folytatják mozgásaikat a pofozkodásunk ellenére is, ráadásul amilyen kaotikus pillanatok születnek, ember, akarom mondani, teknőc legyen a talpán, aki meglátja az érkező támadásokat, majd azokat ki is tudja védeni, hogy ellentámadásba lendüljön. Ehhez az egészhez borzalmas, monoton, fantáziátlan muzsika társul (a tutorial alatt már azon gondolkodtam, hogy inkább öntsenek forró ólmot a fülembe), meg ötlettelen pályadizájn. Néha mintha szabadságot kapnánk egy-egy elágazással, aztán pár lépés után mindig zsákutcába futunk. A hatvanadik csatornarészen, és a hétszázadik tetőn egyaránt.

És akkor még ott vannak az olyan dolgok, mint a lockolt 30 fps (igen, minden platformon), a buta AI vagy éppen a főellenfélharcok. Utóbbiakkal még nem is lenne baj, megjelenik Bebop, Rocksteady, Krang és Zúzó is, ráadásul egyéni mozgásokkal bírnak, a gond csak az, hogy normál fokozaton hét (7!!!) életerőcsíkkal rendelkeznek, nehezebb szinten pedig kilenccel. Igen, jól olvastad. KILENCCEL! Frusztráló, végtelenül monoton, alaposan elhúzott küzdelmek ezek, amik ráadásul a hetedik pályán megismétlődnek. A korábbi hat. Mind, egymás után, hogy végül az új boss is bemutatkozzon. Az utolsó, kilencedik küldetés meg tulajdonképpen egyetlen főellenfélharc, előtte egy, a nehézségtől függően 20-40 perces liftes utazással, amikor az egyforma mobokat dobálják a nyakunkba. Egész egyszerűen kriminális.

NEHEZEN AJÁNLHATÓ

Szóval van kilenc misszió, ami normál szinten 5-6, nehezebb fokozaton meg 6-8 óra alatt teljesíthető, időközben néha alszunk egyet a gombok repetitív nyomkodása közben, vagy akár meg is vacsorázhatunk. Vannak ugyan jobb részek, mikor kicsit felizgatják a játékost (robotokra ülhetünk, egy-egy jobb boss), ám a happy end soha nem jön el. Maguk a feladatok is olcsó és ismétlődő módon lettek bedobálva. Ami viszont mindezt megmenti, az a multi, amit ismerősökkel is nyomhatunk, akár négyen is. Itt jól lehet kombinálni a képességeket, ügyesen össze lehet dolgozni (egyedül, gépi társakkal ez már elég komplikált), noha a játékmenet hibáit ez sem oldja meg.

A fő probléma szerintem az, hogy kevés volt az idő. A PlatinumGames eladta a lelkét az ördögnek, az egyre durvább mutációkon átesett Activision-vírus pedig ledöntötte a lábáról ezt a jobb sorsra érdemes fejlesztői brigádot is. Csak a legnagyobb rajongóknak, nekik is olcsóbb formában, leárazás után.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E4400 2.0 GHz / AMD Athlon II X2 250 3.0 GHz, 1GB Ram, GeForce 8800 GT / Radeon HD 4770, 7 GB HDD.

Nagyon kevés idő alatt összehozott adaptáció, ami nem a Transformers jellegű szerelmes óda, hanem egy olcsó megoldásokkal teli lehúzás.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A karakterek nagyjából hozzák az elvártakat, van pár jobb beszólás, néha működik a harc is. Négyen egész szórakoztató.

KONTRA

Összességében azonban buta, ismétlődő, pofátlan megoldásokkal összerakott, még így is rendkívül rövid adaptáció, ami nehezen ajánlható.

55%

Téged is vár az
ÜBERKONZOL
Ajánlatunk:
UNCHARTED 4
A Thief's End™

16.799 Ft
Keresd fel webshopunkat: http://www.uberkonzol.hu/

THE DETAIL

JÁTÉK-FILM

[ÍRTA **TENEBRA**]

Merész vállalkozás interaktív vizuális történeteket videojátékként eladni, hiszen e műfajban az adott program élvezeti értéke szinte kizárólag a sztori minőségén múlik, s bizony az HBO-bűndrámák nyomdokain haladó The Detail alatt is rezeg a léc.

Az egyik legjobb amerikai rendező, Sidney Lumet 1972-es angol rendőrdrámájában, A támadásban Sean Connery alakítja az idősödő, neurotikus rendőrtisztet, aki egy gyerekgyilkossági ügy nyomozása során elveszíti fejét, és a kihallgatás során alaposan helyben hagyja a gyilkosnak vélt, egyelőre még csak gyanúsított férfit. S bár a finn The Detail című interaktív bűnügyi film készítői, a Rival Games elsősorban a közelmúlt amerikai tévésorozatait, köztük is a kétezres évek elején futott társadalomtudatos bűnügyi drámát, A drótot jelölték meg a program legfőbb ihletőjeként, Reggie, a Detail kiégett, ötvenes éveiben járó rendőrnyomozója külsőleg és jellemében is a Lumet-film Connery-antihősének szakasztott mása. E remek, ellentmondásos zsaru mellett a 2014-es első epizód egy izgalmas, csavaros alapsztorival és stílusos, sötét tónusú látványvilággal csalogatott, hogy kattintgassuk végig a következő részeket is. Nemrég jelent meg az első évadot lezáró harmadik epizód, amely után megállapíthatjuk, van-e olyan jó a finn srácok interaktív sorozata, mint a Telltale hasonló, közelmúltbeli sikerjátékai (The Wolf Among Us, The Walking Dead), s rejt-e magában ez az univerzum egy második évadot is.

ADATOK

KIADÓ
Rival Games Ltd.

FEJLESZTŐ
Rival Games Ltd.

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A The Detail első évada 2016. április 21-én, a harmadik résszel vált teljessé. Steamen az epizódokat egyenként 5,99 euróért (kb. 1900 Ft), a teljes első évadot pedig 16,17 euróért (kb. 5100 Ft) szerezhetitek be.

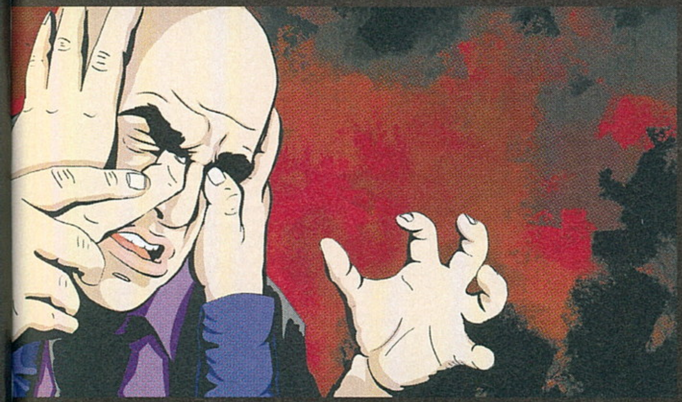
TÉGLÁK ÉS PIRULÁK

Az interaktív filmek legkritikusabb pontja a sztori, ami kvázi itt a játékmenettel egyenlő. Így, ha a történet elbaltázott, a program gyakorlatilag halott. A Detail alapkonfliktusát a drogügyletekkel és bűnbandákkal kapcsolatos gyilkossági ügy adja, amelynek felgöngyölítéséhez a szervezett bűnözés és a rendvédelmi erők korrumpálódásának túlburjánzása miatt a rendőrség beépített embereket alkalmaz. Az egyik ilyen Reggie régi informátora, a jó útra tért piti gengszter, Joe Miller, akit a keménykötésű nyomozó annak ellenére kényszerít bele újra a bűn világába, hogy Joe már fejlövések kiosztása helyett feleségével és kislányával szeretne békében élni. A képbe pedig később Reggie és Joe mellé irányítható karakterként belép a fiatal, feltörekvő, de naiv rendőrnő, Kate, aki Reggie partnerévé válik. És természetesen, ahogy az a noir történetekben lenni szokott, a szálak az alvilágból a fehérgalléros bűnözés, sőt egyenesen a kormányzat felé futnak, s e három főszereplő labilis kapcsolata is pellengérre kerül.

A filmszerű játékok nem épp az interaktivitás magasfokával hódítanak. A The Detail is inkább a történetre és a hangulatra fókuszál.

A leírásból érzékelhető hogy a The Detail sztorija korántsem eredeti, nagyjából klasszikus sikerfilmek és sorozatok (The Big Heat, Piszkos Harry, Serpico, Szemtől szemben, A tégla, The Shield stb.) kliséit használja újra. Persze a mesélés módjára nem lehet panasz, a Rival Games műve már az első pár képsorral nagyon erős atmoszférát teremt, ami részint a sötét, komor, valóságszagú

Egy kis hóesés, na meg pár véres gyilkosság nem elég ahhoz, hogy a kötelező sajttáj elmaradjon. Na meg a taft még mindig tart...



atmoszférának, részint pedig a remekül megrajzolt, képregényes stílusban előadott cselekménynek köszönhető. Ami sajnos nemcsak sablonos, de el is laposodik. Az első epizód színvonala még stabilan jó, a másodikban el-elveszt minket, a harmadik pedig kicsit összecsapott, jóllehet, azért a végére felpörögnek az események, és olyan sokkoló lezárást kapunk, amilyet nagyjátékfilmekben csak a pesszimista hetvenes években láthattunk.

Az egyenetlen sztori mellett problémás, hogy a karakterek sem mind túl izgalmasak. Mivel én imádom a kiégett antihősöket, így Reggie-vel megvettek kilóra, de Joe már közel sem lett olyan jó, mint előképe, a Michael Mann-féle Az erőszak utcáinak James Caan által alakított keménytökű mestertolvaja. Eleve kevesebbet vagyunk vele, a harmadik epizódra viszont abszolút jelentéktelenné válik figurája, csak a fináléban jut nagyobb szerephez. Kate pedig fájóan egydimenziósra sikeredett. A harmadik epizód végén kezdte volna kibontani szárnyait, ám hirtelen beúszott a „The End" felirat, és hoppon maradtam. Éppen ezért sokszor totál ideges lettem, hogy a kiváló Reggie-t elveszik tőlem, és a színtelen, szagtalan, semmilyen folyadékban nem oldódó Kate-tel kellett sótlan dialógusokba elegyedni.

KATT-KATT-KATT

Elérkeztünk a műfaj legkritikusabb pontjához, a játékélményhez. A The Detail e tekintetben nem is nevezhető játéknak, hanem inkább egy egérkattintással lapozható képregénynek. Persze vannak párbeszédek, amikben a rövid szavakkal jellemzett érzelmi reakciók (á la Fahrenheit és Mass Effect) közül választva elvileg befolyásolhatnánk a sztori alakulását. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogyha például rosszul rakjuk össze az adott feladat (bűnügy) részleteit, akkor Tyron, egyik kollégánk kiigazít és a helyes útra terel. Azaz a játék úgy fogja a kezünket, mint a gyermekét idegesen féltő anyuka, aki még homokozni sem engedi a porontyát, nehogy elkapjon valami fertőzést. Néhány pontja van a Detailnek, ahol lényeges, mit, hogyan teszünk, és újrajátszás alkalmával megváltoztathatjuk az események végkimenetelét. Például nekem elsőre a magas szintű összeesküvést nem sikerült felgöngyölítenem, de mint azt a program menüjében található, frappáns, karakterekről vezetett akták sugallják, van lehetőség egy sokkal pozitívabb befejezés kialakítására is.

Ezenkívül az interakció annyiban merül ki, hogy néhány helyszínelésnél nekünk kell megkeresni a bizonyítékokat. Fejtörőknek azonban ezeket a részeket nem nevezném, mivel hatalmas, sárga négyzettel tolják az arcunkba, mit kell keresni, így sajnos nem fogjuk túlterhelni agyi idegpályáinkat. Illetve vannak „akciórészek", de aki játszott mondjuk a Fahrenheittel, az látott már jobbat is e téren. Az akciójelenetek ugyanis itt annyiban merülnek ki, hogyha például megütnek minket, lehetőségünk van pár felkínált reakciót („védekezz", „térj ki", „vágd orrba" stb.) választani, ám az esetek többségében ennek sincs nagy tétje, mert egyfelől van elég időnk reagálni, másfelől a főszereplő karakterünk úgyis mindig megússza. Így „Game over" felirattal nem fogunk találkozni, mivel igazából nincs játék, amiben veszíthetnénk.

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Mivel a The Detail sok kihívást nem nyújt, legfeljebb alternatív történetelágazásai és rövidsége (a három rész együtt alig hat óra alatt letudható) miatt érdemes nekiugrani még egyszer. A Rival Games játéka inkább remek atmoszférájával és hullámzó minőségű, de összességében izgalmas sztorijával, semmint akciódús vagy gondolkodós játékmenetével próbál meggyőzni, hogy szerezzük majd be a második évadot (amiről hivatalos infók nincsenek, de a harmadik rész cliffhangere azt sugallja, hogy „folytatása következik").

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB DX9 (shader model 2.0) VGA, 9 GB HDD.

A The Detail ízig-vérig noir krimirajongók műve, kiváló hangulattal és stílussal, izgalmas sztorival, azonban néhány döntési helyzetet és nyomozási procedúrát leszámítva vérprimitív játékmenettel.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Film noir atmoszféra, remek, képregényszerű történetmesélés, olcsó.

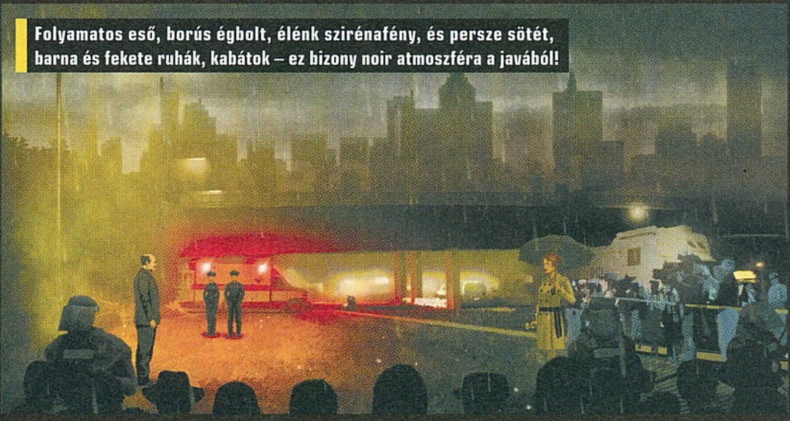
KONTRA

Nagyon rövidek az epizódok, klisés, el-ellaposodó sztori, minimális interaktivitás és újrajátszhatóság.

82%

BEDRÓTOZVA

A Rival Games játékának fő ihletője a fejlesztők bevallása szerint is a kétezres évek tévésorozat-reneszánszának egyik kiemelkedő műve, David Simon bűnügyi sorozata, A drót volt, amelynek egyik epizódja épp The Detail címen futott. A 2005 és 2008 között sugárzott széria máig a filmtörténet egyik legjobb amerikai drámája, mely Baltimore városának különféle intézményeit mutatja be évadról évadra a rendőrségtől az iskolán át az illegális drogpiacig. A drót érdekességét így az adja, hogy a The Detailhez hasonlóan akáregy jó hosszú, egészestés társadalmi tablófilmként is befogadható.


Folyamatos eső, borús égbolt, élénk szirénafény, és persze sötét, barna és fekete ruhák, kabátok – ez bizony noir atmoszféra a javából!

TÖBB, MINT AMINEK TŰNIK...

Désiré

[ÍRTA SIKLARA]

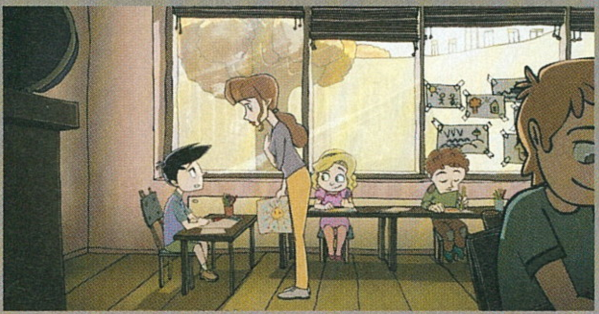
Lehet teljes életet élni színek nélkül? A színvak és egyre tanácstalanabbul sodródó Désiré életének négy fekete-fehér állomását végigkísérve kereshetjük a választ az élet nagy kérdéseire, és arra, hogy tényleg a színeken múlik-e a boldogság.

A Désiré egy kalandjátéknak álcázott interaktív fejlődésregény, amit francia alkotója, az író, programozó és játékdizájner Sylvain Seccia költői point and click kalandjátékként definiál. Négy segítőt maga mellé véve öt évig dolgozott Désiré történetén, amelyet a saját fejlesztésű Adventure Game Engine toolban keltett életre, és a személyes érzéseit, illetve élettapasztalatát kívánja benne megosztani a nagyérdeművel.

Bevallása szerint játéka egy erős érzelmeket kiváltó társadalomkritika: az emberiség árnyoldalát bemutatva olyan aktuális problémákat feszeget, amelyekről tabu jellegüknél fogva nem szívesen beszélünk, ám gyönyörű befejezése miatt a visszataszítóbb részek ellenére is csak ajánlani tudja mindenkinek. Ennek szellemében, és a korhatáros mivoltát figyelembe véve érdemes belevágni a születésétől fogva színvak Désiré kalandjaiba. Ezek számtalan olyan meglepetést tartogatnak, amikre nem igazán lehet felkészülni.

AZ EMBERÉLET ÚTJÁNAK FELÉN

A fekete-fehér kaland egyedüli színes része az intró, amelyben a bánatos kis Désirét tanára arról faggatja, miért nem rajzolt olyan szép napocskát, mint a többiek, amire a kisfiú azt feleli, hogy sosem látta a Napot, mert az ő fejében mindig éjjel van. A játék Désiré életének négy fordulópontját jelentő fejezetéből áll, ezek 1992-ben, 2003-ban, 2011-ben és 2020-ban játszódnak. A gyerekkori fejezetből megtudjuk, hogy hősünk hátterével nincsenek gondok, hiszen szüleivel és a bátyjával jó a kapcsolata, és a családja mindenben támogatja a képzeletbeli barátjával beszélgető és pszichológushoz járó fiút, aki már ekkor elhatározza, hogy szembenéz a félelmeivel. Olyan, mint a legtöbb introvertált kiskamasz: érdekli a szexualitás, de tele van gátlásokkal, nehezen találja a közös hangot kortársaival, legféltettebb kincse pedig 286-os számítógépe. 2003-ban a fiatal felnőttek olyan tipikus problémái mellett, mint a munkakeresés és a párválasztás, az élet sötét oldalával is szembesül.



Bár a bevezető szakasz is erősen zárul, a második fejezet a fiatalkori önkereséssel és kísérletezéssel kapcsolatban nagyon töményen borítja a játékosra társadalmunk visszásságait, amiket a rákövetkező fejezet olyan szinten elvisz a végletekig, hogy az pár kevésbé toleráns játékost talán el is riaszt majd. A világtól elvonultan élő és még mindig sodródó, középkorú Désirét bemutató

ADATOK

KIADÓ
Sylvain Seccia

FEJLESZTŐ
Sylvain Seccia

MŰFAJ
kaland

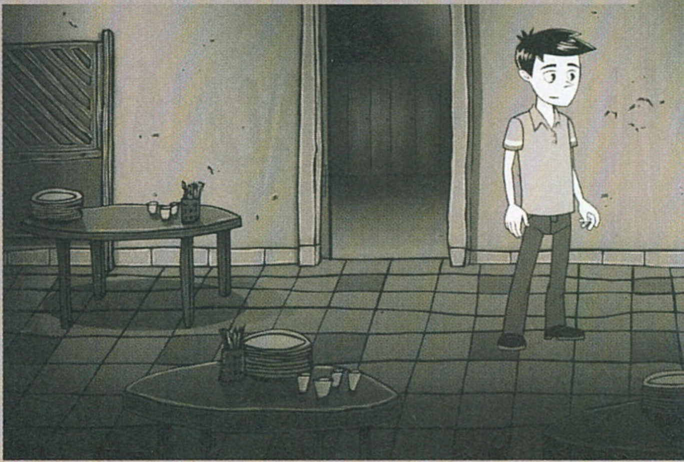
MULTI
nincs

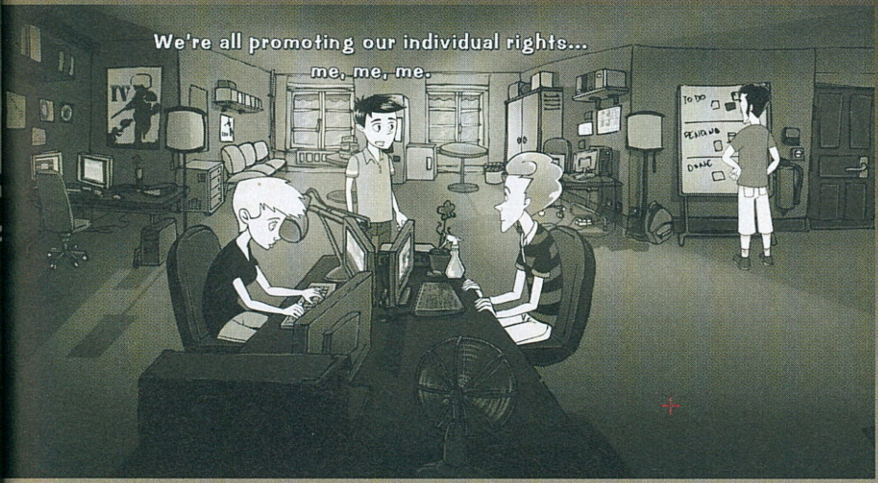
INFO

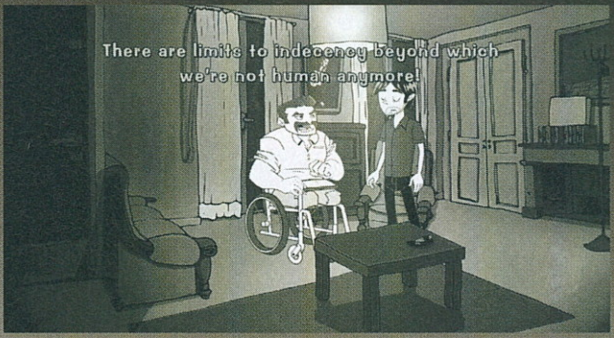
A Désiré 2016. május 10-én jelent meg Steamen és mobilplatformokon. A teszt a PC-s változat alapján született, ennek ára 9 euró, azaz közel 3000 forint. iOS-en mindössze 4 dollárt, tehát 1130 forintot kérnek érte, Androidra 1300 Ft.

A művész az alkotás mögött

Sylvain Seccia elég érdekes figurája a kortárs, francia művész elitnek. Na nem azért, mert olyan sok döbbenetesen jó alkotása van, sokkal inkább mert könnyen eladja magát – a Désirére is felfigyelt a világ, elvégre „költői kalandjáték" kevés akad a piacon. Sylvain emellett írt egy csak franciául kiadott kisregényt, festeget, valamint néha gitározik. Játékfejlesztésben van a legnagyobb tapasztalata: olyan nagy cégeknél töltött el éveket, mint a Gameloft, és több saját alkotása is van. Részletekért irány a művész saját, elég minimalista stílusban megtervezett weboldala: http://www.seccia.com/







negyedik fejezet a gyerekkori szakaszhoz hasonlóan lassú sodrású és visszafogott, a befejezés pedig valóban szép, a történet mégsem fog túl jó szájízt hagyni a legtöbb játékosban.

NYÖGVENYELŐS KALAND

Indie játéknál illik figyelembe venni, ha kevés ember kis költségvetésű produkciója, és a Désiré hibái nem is ebből fakadnak, hiszen az egyedi stílusú fekete-fehér rajzok mutatósak, a történetírásra és a párbeszédekre pedig megosztó jellegük ellenére sem lehet panasz, sőt. A baj az, hogy egy lineáris, tárgymenü alapú pont and click kalandot borzasztóan agyon tudnak vágni az olyan rossz játékdizájneri döntések, amelyeknek a Désiré helyenként csúnyán áldozatul esett.

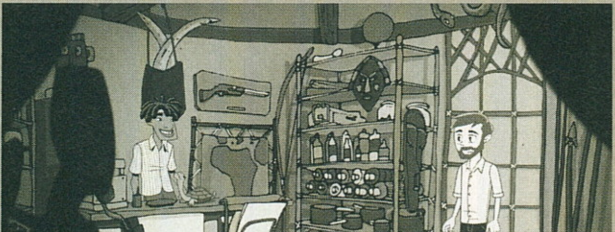
A GYERMEKBARÁT KÜLSŐ NE TÉVESSZEN MEG SENKIT: A DÉSIRÉ EGY KIFEJEZETTEN FELNŐTTEKNEK KÉSZÜLT TÁRSADALOMKRITIKA, TELE SZEXSZEL.

Eleve senki sem szereti a pixelvadászatot, vagy ha logikátlan fejtörők miatt kell véletlenszerűen végigkattintgatni, meg egymással kombinálgatni mindent, de az még rosszabb, ha újra be kell járni a helyszíneket és kifaggatni a karaktereket ahhoz, hogy végre történjen valami. Sokszor az sem világos, Désiré mire készül, vagy az a megoldás az elakadásra, hogy fel-alá kell mászkálni, amíg egy karakter el nem mozdul a helyéről, ami azért kiakasztó, mert többnyire neked kell valami hazugsággal elküldened az útban lévő szereplőt, így a kivételnél fel sem merül, hogy majd odébbmegy magától. Idegesítő párbeszédből is akad pár, amit próbaszerencse alapon kell újra meg újra végigdarálni, hogy sokadjára meglegyen az összes helyes, vagy megfelelő sorrendben adott válasz.

Erre a második fejezet kínál szinte zsinórban három példát: az egyikben egy részeg hajléktalant kell leszerelni, a másikban francia focival kapcsolatos kvízkérdésekre kell válaszolni, végül pedig egy feministát kell meggyőzni arról, mennyire egyetértesz a nézeteivel. Ilyenkor nem is bántam, hogy nincsenek szinkronhangok, a háttérben szóló kellemes zongoraszó is egyre kevésbé vigasztalt.

TÚLTOLT TÁRSADALOMKRITIKA

A Désiré központi kérdései az útkeresés, az önismeret és önelfogadás, az emberi méltóság, és végső soron az élet értelme. Ezek kapcsán, és hogy mindenkiből perverzt csináló beteg társadalmunknak görbe tükröt tartson, a játék előszeretettel nyúl olyan vitatott témákhoz, mint a mentális betegségek, homoszexualitás, szexuális deviancián, szélsőséges feminizmus, pedofília vagy az öngyilkosság. Olyan általános társadalmi jelenségekre is kitér, mint a fogyasztói kultúra és a profitorientált gondolkodás, valamint sok francia kultúrára vonatkozó utalást tartalmaz, de ettől még ugyanúgy rossz ötlet kiskorút a közelébe engedni, mint az, hogy 14 éves koromban anyukám kezembe nyomta Merle-től a Malevilt, mert nem emlékezett a szaftos, nem csak emberek közötti szexjelenetekre. Apropó, a Désiréban bestialitás is van!



Nem kell ahhoz különösen konzervatívnak lenni, hogy időnként sértőnek lássuk a Désirét. Rengeteg benne a sztereotípia, ami minden szatíra elengehetetlen kelléke, nagy mennyiségben azonban erőltetett, a folyamatos tabudöntögetéssel együtt pedig túl szájbarágós, ahogy a játék folyamatosan az arcunkba tolja a provokatív párbeszédeket és sokkoló jeleneteket. A legtöbb karakter egy ordas sztereotípiát testesít meg, és elég fárasztó, hogy Désiré életében csupa olyan ember bukkan fel, mint a pedofil pap, a férfigyűlölő domina vagy a szexista kolléga.

A főhőssel sem könnyű azonosulni, mert az alapvetően békés, saját világában élő srác gyakorlatilag végigcsalja, lopja és hazudja a négy fejezetet, csupán hogy színeket láthasson. Jellemfejlődést sem igazán mutat, csak a hallucinációi egyre vadabbak, egy ponton például egy hatalmas nemi szerv fanszőrébe csimpaszkodó tetűvel beszélget. Az ilyen öncélúan obszcén és gusztustalan jelenetektől a játék költői helyett inkább önmaga paródiájává válik, de lehet, hogy sokaknak épp ez a merészség tetszik majd benne. Hiába, a szigorúan 18 éven felülieknek szóló Désiréről nehéz véleményt alkotni, de annyi szent, hogy bár vannak benne nagyon jó meglátások az emberi természetről és a világ működéséről, mondandóját tekintve néha túl sok, játékként viszont egy kicsit kevés.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz dual core CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 600 MB HDD.

Egyedi témája és jól megírt, ámbár provokatív története miatt azoknak érdemes végigjátszani a 6-7 órás Désirét, akiket a középszerű kalandjátékos körítés sem riaszt el életünk örökérvényű kérdéseinek rendhagyó boncolgatásától.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Érdekes problémafelvetések, elgondolkodtató párbeszédek és erős érzelmi töltet szép kézi rajzokkal és kellemes zongoraszóval megtámogatva.

KONTRA

Sok logikátlan fejtörő és párbeszéd, nincsenek szinkronhangok, egyes obszcén jelenetei pedig sokakból erős ellenérzést válthatnak ki.

65%

VIKINGER

Cornerstone: The Song of Tyrim

[ÍRTA MCMACKO] Szereted a Zeldát? Élsz-halsz a Minecraftért? Nem tudsz lejönni a Dark Souls-játékokról? A Cornerstone ezekből az alapokból merít ihletet, csak épp jóval szerényebb keretből gazdálkodik. A kickstarteres program ettől még persze akár érdekes is lehet...

Ha valaki játszott már Zelda-játékkal, az tudja, hogy micsoda pompás élményt nyújtanak a Nintendo által fejlesztett kalandok. A zöldsapkás manó egyik legelismertebb eposza a Wind Waker című epizódhoz köthető, amely tengeri felfedezésével, napsütéses hangulatával sokunk szívébe belopta magát. Most egy apró indie csapat vette a fejébe, hogy újra megragadja a varázslatos atmoszférát, a Cornerstore: The Song of Tyrim pedig a rajzfilmes Zelda nyomdokain próbál meg utat törni a PC-s játékok áradatában. Hogy ehhez milyen egyéb alkotásokból merít még? A fejlesztő srácok az akció-kaland zsáner többi nagyágyúját is hathatósan tanulmányozták, hogy egyedi keveréket kotyvasszanak boszorkánykonyhájukban.

JÖNNEK A VIKINGEK

Azaz csak jönnének, de senki sem találja őket... Tyrim, a viking falu mosolygós lurkója, békésen tengeti mindennapjait, és a gyermeki lét gondtalanságában szinte fel sem tűnik neki, hogy a hódító családfők már hosszú-hosszú ideje nem tértek haza a csörtéjükről. Hamar kiderül, hogy bizony sötét erők mozgolódnak a háttérben, és kire másra hárulna a probléma megoldása, mint kis hősünkre. Tyrim egy rövid felvezetés után máris a dolgok sűrűjében találja magát: az ő feladata lesz előkeríteni a falu urait, és megmenteni a napot. Természetesen mi is elkísérjük Tyrimet a nagy utazásra, aki szigeteken, labirintusokon és a nyílt tengeren keresztülívelő élményekkel gazdagodik a kaland során. A Cornerstone teljesen vállalható, de néhol picit furcsa poénokkal és dialógusokkal operáló forgatókönyvet tesz elénk, amely bár magába foglalja a viking mitológia sötétebb elemeit, azért soha nem merészkedik igazán félelmetes mezsgyékre.

„TUDOD, A KRAFTOLÓS ZELDA!"

Ezzel a felütéssel kaptam meg tesztelésre hőn szeretett főszerkesztőnktől a játékot, aki jól ismeri a Zelda-sorozat iránti lelkesedésem. Ebből kifolyólag fokozott elvárásokkal vetettem bele magam a játékba. Az első benyomások egészen pozitívan érintettek, mivel

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online Publishing

FEJLESZTŐ
Overflow Games

MŰFAJ
kraftolós akció-kaland

MULTI
nincs

INFO

A játék 2016. április 26-án jelent meg. A Steamen 20 euró (kb. 6300 Ft), de hasonló áron a GOG-on is bezsákolhatod a programot.

A Cornerstone pályái jól hozzák a zeldás hangulatot, minden meseszerű és színes, a látványtól szinte azonnal fejest ugranánk a kalandokba.

rokon játékok

Zelda: The Wind Waker

Az egyik legkedveltebb Zelda kaland, amely rajzfilmes grafikájával, kincskeresős mechanikájával, és tengereken átívelő világával bizony sok Nintendo-rajongó szívszerelme a mai napig. A Wii U-s remake most is lebilincselő élményeket tartogat, a kor elvárásainak megfelelő HD grafikával felturbózva.

The Hobbit

Nem mai darab - még a LEGO-játékok és a Jackson-filmek megjelenése előtt érkezett a licencelt Hobbit-játék, amely a PS2-éra jellegzetességeit le sem tagadhatja. Ja, PC-re is megjelent, úgyhogy jó eséllyel most is kipróbálható. A Cornerstone többször is emlékeztetett bennünket a Hobbit jellegzetes megoldásaira.

Oceanhorn

Elsöprő minőségű mobiljáték, amely nemrég Steamen is helyt tudott állni. A Cornerstone előtt ő volt a nagybetűs Wind Waker-kópia". Játékmenetében inkább a Super Nintendo és a DS kézi konzol Zelda programjaira hajazott, látványában viszont modernebb vonulatot képviselt. Ha csíped a stílust, ne hagyd ki!

a program tényleg ügyesen emeli át a hajókázós Nintendo játék hangulatát. Az ugrabugrálós, gyűjtögetős alapokat aztán hamar átformálja egy máshonnét előkerülő játékmechanika. Az összeharácsolt deszkákból, kavicsokból, gyapjúból, tűzkőből egyre több tárgyat tudunk magunknak kraftolni. Sőt a pályákon előforduló masinériákat, lerobbant gépezeteket is a tákolás művészetével tudjuk megbütykölni. Minimális fizikai fejtörők is bejönnek aztán a képbe, hiszen egy-egy akadályt, labirintusban talált berendezést úgy tudunk működtetni, hogy a gravitációt, vagy saját testi erőnket hívjuk segítségül. A kraftolás egyébként nincs túlbonyolítva, közérthetően, és a limitált alapanyagoknak köszönhetően egy gyerkőc által is könnyedén értelmezhető módon kerül tálalásra a móka. Az újabb tárgyakhoz főként tervrajzokat kell majd gyűjtögetnünk, amelyeket pedig mellékküldetések teljesítésével, vagy a sztori előrehaladtával zsebelhetünk be.

VIDÁM KÖRÍTÉS, SETÉT HARCMODOR

A játékmenet másik alappillére a harc, amelyhez különböző fegyvertípusok társulnak. A Kickstarter-kampány után már csak kicsit lepődtünk meg azon, hogy a pofozkodás ritmusát a FromSoftware remekműveitől vették át az indie fejlesztők. Csapdosás közben fáradunk (értsd: fogy a stamina-csíkunk), az ellenfelek támadásai elől pedig el tudunk gurulni. Sőt a tárgyaink hamar el is használódnak a nagy bunyózás közepette. Ezzel a program rákényszerít minket, hogy az elhullajtott tárgyakért is bátran lenyúljunk (megmakkanás után amúgy az előző elhalálozás helyszínén maradnak a cuccaink), vagy a kraftolás áldásos intézményéhez folyamodjunk. Szerencsére nagy kihívást nem jelentenek a meglehetősen unalmas ellenfelek, így a játékot maximum az nehezítheti, ha nagyon belegabalyodunk a kardpótló kraftolgatásba, miközben két-három randaság lohol a nyomunkban. Apropó belegabalyodás: a program meglepő módon inkább a kontrolleres irányítást favorizálja, ez pedig az interfészen, a menet közben kapott, gombokra hivatkozó tippeken, és az irányítás dinamikáján is meglátszik.

Valahol pont a játék ritmusán, a különböző elemek egyszerűségében mutatkozik meg, hogy mégiscsak egy másodvonalas indie cuccal hozott minket össze a sors. Hősünk irányítása merev és darabos (mernének egyszer ilyennel előrukkolni a kiotói fejlesztők), a harc szintén légies és túlságosan szabadelvű. A tárgyak manipulálása során, és az ügyességi ugrabugra közben nem egyszer előfordul, hogy a tereptárgyak és a karakterek összegabalyodnak, a labirintusokban található szerkezetek működtetése sem mindig úgy jön össze, ahogy azt szeretnénk. Jól gondoljátok, mindez a gyakran felbukkanó bugoknak köszönhető...

A szigetek közötti szabad felfedezés sem feltétlenül áll jól a programnak. A Cornerstone egyáltalán nem vezeti kézen a játékost, pedig mind a sztorinak, mind pedig a játékmenetnek jót tett volna a fokozatos, irányított építkezés. A sztori elején, bamm, megkapunk egy csomó eszközt, a későbbiekben pedig pont a nagy szabadság miatt nem tud érvényesülni az a szekvenciális felépítés, amelyet a Zelda-játékokban imádtunk. Nyilván prezentációs szinten sem kell sokat várni a produkciótól, de egy előnye van a viszonylag szimpla grafikának. Egy közepes laptopon, dedikált VGA-val bőven elketyeg a motor. Még egy utolsó kommentár a játék körítéséről: a Cornerstone mellé meghökkentően igényes muzsikákat raktak a fejlesztők, tovább erősítve a mesebeli atmoszférát. Csak azért nem értékeltük magasabbra az audioszekció teljesítményét, mert egy jópofa szinkront is elbírt volna forgatókönyv.

Vannak játékok, amik egy kicsit többet markolnának annál, amennyit fogni képesek. A Cornerstone ilyen.

BUMFORDI, DE SZERETHETŐ

Az érme másik oldala? A program gyengeségeivel együtt is képes a PS2-Gamecube korszakba repíteni minket, mert akarva-akaratlanul is a korszak szép emlékű megoldásai jutnak majd az eszünkbe. A hivatkozások tükrében néhol megmosolyogtató tud lenni, hogy a kétfős (!) maggal bíró stúdió mekkora fába vágta a fejszéjét, de mindent összevetve azért bőven vállalható lett a végeredmény. A Cornerstone-ra nehezedő teher pont ebből fakad: a Zelda, a Dark Souls és a jobb kraftolós anyagok színvonalát nem tudja elérni. Picit tapasztalatlanabb játékosok, lelkes gyerkőcök vagy elnézőbb profik számára viszont kellemes játékórákat tartogathat Tyrim kalandja.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.0 GHz, 4 GB RAM, DX9 512 MB VGA, 3 GB HDD.

Egy kicsit sokat akartak a fejlesztők, végül nem is tudtak akkorát markolni, mint szerettek volna. Gyerkőcöknek még így is bátran ajánlható a „kraftolós Zelda”.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

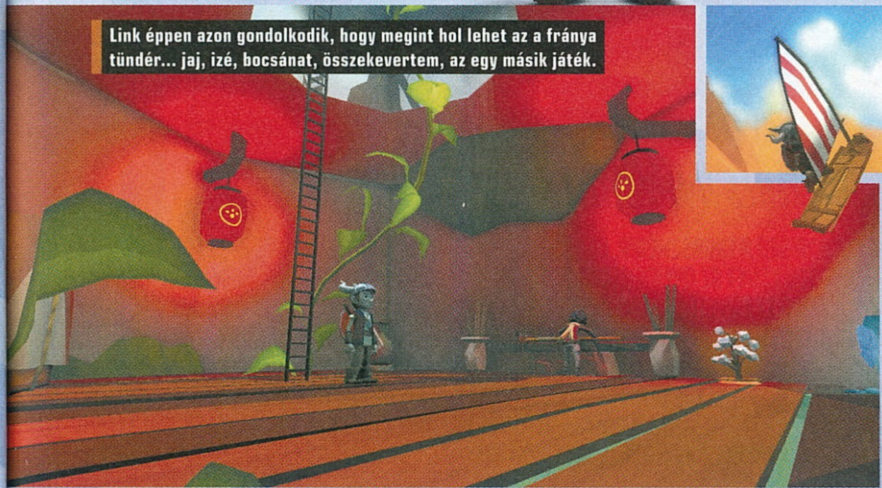
PRO

Érdekes játékmechanikai elemek egész jól működő keveréke. Hangulatában, picit egyszerű megoldásaival belopja magát az ember szívébe.

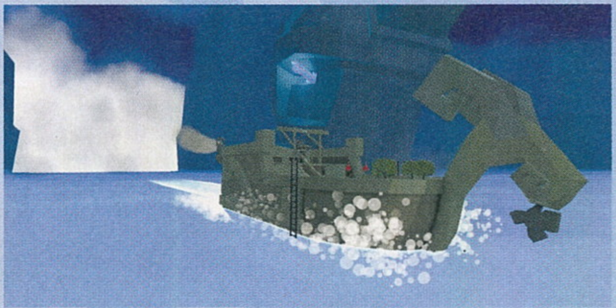
KONTRA

Természetesen semelyik elemében sem tudja befogni, utolérni a hivatkozásait.

63%



Link éppen azon gondolkodik, hogy megint hol lehet az a fránya tündér... jaj, izé, bocsánat, összekevertem, az egy másik játék.



FELVIGYÁZÓK

OVERWATCH

[ÍRTA **WILSON**]

TIZENNYOLC ÉV VÁRAKOZÁS UTÁN VÉGRE MEGTÖRTÉNT AZ, AMIRE SOKAK SZERINT KICSI ESÉLY VOLT: A BLIZZARD NEM A STARCRAFT, A DIABLO VAGY A WARCRAFT SOKADIK EPIZÓDJÁBA, HANEM VALAMI TELJESEN ÚJBA VÁGOTT BELE. ÉS TUDJUK JÓL, HOGYHA VALAMIHEZ HOZZÁNYÚLNAK, AZ ELŐBB VAGY UTÓBB GARANTÁLTAN ARANNYÁ VÁLTOZIK.

Egy akció-platformereket gyártó, újonc stúdiótól csodát, pláne forradalmat várni meglehetősen nagy bizalomra vall, még akkor is, ha a csapat gyakorlatilag az első próbálkozásával kultuszcímet teremt (The Lost Vikings), és rá két évre megismétli ugyanezt egy teljesen más univerzummal (Blackthorne). Azonban még ezek sikere sem biztosította készítőik anyagi stabilitását. Hogy lehet két sikercímmel hasalni a kasszáknál? Rossz platform- és túltelített műfajválasztással: az ekkor már a végnapjait élő, platformjátékokkal körülvett SNES messze nem volt akkora aranybánya, mint amit az 1994-es, még csak kétfrakciós Warcraft: Orcs & Humans hozott a terepre, tulajdonképpen másodikként lépve be a még gyerekcipőben járó RTS-ek közé, tökéletesítve azt, amit a rivális Westwood megálmodott. Azt mondták, ezt a sikert nem tudják megismételni, de 1995-ben a Warcraft II-vel sikerült. Azt mondták, egy ekkor még szinte nem is létező műfajt nem lehet megteremteni – de az 1996-os Diablo erre is rácáfolt. Azt mondták, a Warcraftnál jobbat úgysem tudnak csinálni... aztán jött a Starcraft, és azóta is ez a koreai nép szentírása. Azt mondták, hogy az Everquestnél jobb, ötletesebb és modernebb MMORPG nem lesz a piacon... aztán jött a World of Warcraft, és már több mint 10 éve folyamatosan golyózza ki a műfaj riválisait, túlélve nemcsak több generációnyi hardverfejlődést, de a piac üzleti részének teljes átalakulását is. Hiába azonban a minden évtizedre jutó klasszikusok mennyisége és a makulátlan múlt, maximális bizalmat a Blizzardnak még így se sorsoltak azok, akik azt mondták, hogy ha van műfaj, ahol a Blizzard még nem járt, és amúgy se lenne sikeres, akkor az a shooterek ringje. És nem fogjátok kitalálni: már megint sikerült nekik.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

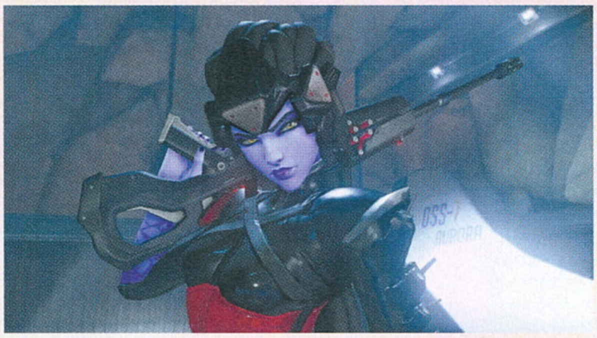
MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

Az Overwatch 2016. május 24-én jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s változat ára 12-16 ezer forint körül mozog.

PÁR ÉVE SENKI SEM GONDOLTA, HOGY A BLIZZARD AZ FPS-EK TERÉN IS MARADANDÓT ALKOTHAT, PEDIG EZ A CSAPAT TÉNYLEG NEM TUD HIBÁZNI.



ÉJJELI ŐRSÉG

Hiába nem tudjuk, pontosan mi is volt valójában – és ki tudja, hány évet kell várnunk arra, hogy ez végre kiderüljön –, de az Overwatch-ról csak akkor lehet beszélni, ha a nagyon sok éven át, nagyon sok pénzért készített Titanról is szó esik, az Overwatch ugyanis a nagyon sok éven át, nagyon sok pénzért dédelgetett Blizzard-álom utódja, átvitt és konkrét értelemben egyaránt. Az átvitt része a tény, hogy ez az első teljesen új világ a Blizzard-istállóból a Starcraft 1998-as megjelenése óta; a konkrét része pedig az, hogy számtalan pályát, karaktert és egyéb elemet sikerült kimenekíteni a katasztrofálisan végződő projektből.

INGYENES OVERWATCH KÉPREGÉNYEK, KISFILMEK

CSÚNYA SZÓ A TRANSZMÉDIA, DE EZ ÍRJA LE A LEGJOBBAN AZT A STRATÉGIÁT, AMIT A BLIZZARD KÖVET AZ OVERWATCH KAPCSÁN, UGYANIS A JÁTÉK KIADÁSÁT MEGELŐZŐEN, ÉS A KIADÁST KÖVETŐEN IS MEGJELENTEK ÉS MEG FOGNAK JELENNI MÁS MÉDIUMHOZ TARTOZÓ OVERWATCH-ANYAGOK. EZEK KÖZÜL KETTŐ EMELKEDIK KI: A TÖBB PERCES, PIXAR-FILMEKET IS LEPIPÁLÓAN SZÍNVONALAS KARAKTERBEMUTATÓK, AMIK MINIFILMEK FORMÁJÁBAN MUTATNAK BE MINDEN HŐST, EGY EPIZÓDOT EGY-EGY SZEREPLŐNEK SZENTELVE; VALAMINT A KÉPREGÉNYEK, AMELYEK UGYANEZT TESZIK, CSAK ÉPP RAJZOLT FORMÁBAN. RÁADÁSUL MINDEZT TELJESEN INGYEN!

EASTER EGGEK AZ OVERWATCH-BAN

EGYIPTOM

AZ EGYIPTOMBAN JÁTSZÓDÓ TEMPLE OF ANUBIS TÖBB BLIZZARD-JÁTÉKRA IS UTALÁST REJT: A TÁMADÓKAT SZÁLLÍTÓ MASSZÍV JÁRMŰ BELSEJÉBEN EGY HATALMAS HYDRALISK-TRÓFEA TALÁLHATÓ A STARCRAFTBÓL, MÍG A KÜLSŐ BORÍTÁSON EGY GIGÁSZI MURLOC-GRAFFITI, AMELY MÉG A MURLOCOKRA JELLEMZŐ „MRGLRGLRLGL" SORT IS TARTALMAZZA, ÍGY ÁLLÍTVA EMLÉKET A MINDENKI ÁLTAL IMÁDOTT/UTÁLT LÉNYEKNEK. SŐT A TEMPLOM HIEROGLIFÁI KÖZÖTT MÉG A HORDA SZIMBÓLUMA IS MEGTALÁLHATÓ A WARCRAFTBÓL.

MURLOCK

MURLOCKOKBA VISZONT NEMCSAK EGYIPTOMBAN, DE JAPÁNBAN IS BELE LEHET FUTNI. HANAMURÁBAN UGYANIS A TÁMADÓK SPAWNPONTJA ELŐTT A VILÁG TALÁN LEGNAGYOBB ÉTTEREMCÉGÉRE TALÁLHATÓ MEG, AMELY EGY HATALMAS MURLOC, AKIT HA ELTALÁL EGY GOLYÓ, MÉG BESZÉL IS. A RAMENES HELY NEVE IS ISMERŐS LEHET: RIKIMARU (VAGY AHOGY A VALVE HÍVJA, RIKI) EGY LEGENDÁSAN ALJAS DOTA-HŐS, BÁR ARRÓL FOGALMUNK SINCS, HOGY VALÓJÁBAN SZERETI-E A RAMENT, VAGY EVETT-E EGYÁLTALÁN VALAHA.

JÁTÉKTEREM

HANAMURÁBAN MÉGSEM RIKIMARU VAGY A MURLOC A LEGKIRÁLYABB LÁTNIVALÓ, HANEM A TÁMADÓK SPAWNPONTJAKÉNT FUNKCIONÁLÓ JÁTÉKTEREM, AMELY ROSKADÁSIG VAN TÖLTVE ARCADE MASINÁKKAL. MINDEGYIK EGY BLIZZARD-JÁTÉKOT MINTÁZ, CSAK ÉPP TELJESEN MÁS MŰFAJBAN, MINT AMIT ISMERÜNK. A STARCRAFT EGY SIEGE MODE 3 NÉVEN FUTÓ METAL SLUG-KLÓN, A THE LOST VIKINGS VI A LEGENDÁS LOST VIKINGS SHUMP VÁLTOZATA, A FIGHTERS OF THE STORM PEDIG A HOTS VEREKEDŐS JÁTÉKKÉNT.

DIABLO

A BLIZZARD-SZÉRIÁK KÖZÜL EDDIG A LEGKEVESEBB UTALÁST TALÁN A MÁSODIK LEGSIKERESEBB ÉS LEGNÉPSZERŰBB BLIZZARD-JÁTÉK, A DIABLO KAPTA. EDDIG MINDÖSSZESEN EGYETLEN EASTER EGGET SIKERÜLT FELFEDEZNI VELE KAPCSOLATBAN: DORADÓ FŐTERÉN TÖBB, CUKORKÁVAL ÉS KONFETTIVEL TELITÖMÖTT PINATA IS TALÁLHATÓ, AMIK VISZONT PONTOSAN ÚGY NÉZNEK KI, MINT DIABLO HÁZIASÍTOTT, CUKIVÁ TETT VÁLTOZATA. ENNEK VISZONT LEHET, HOGY A POKOL URA ANNYIRA MÁR NEM ÖRÜL...

Az Overwatch világában a katasztrófa amúgy sem ismeretlen fogalom: a helyszínül választott, nem is olyan távoli korba helyezett Föld ugyanis egy globális hajtépés, az „Omnic-krízis" következményeit nyögi, amely során az Omnicnak hívott, mesterséges intelligenciával felvértezett robotok fellázadtak. Persze az emberiséget sem kellett félteni: az ENSZ Overwatch néven létrehozott egy olyan sereget, amely pontot tett a krízis végére, és a konfliktust követően is mindent megtett a béke megőrzése érdekében. Ám az ünnepelt hősökből idővel sokak által utált teher lett, amire előbb egy, az Overwatch-bázist elpusztító bombatámadás, majd a szervezetet feloszlató határozat tett pontot, ahogy a krízist követő rövid békeidőszakra is. A bolygót bűnbandák, gazemberekké vált vitézek és zsoldosok tartják rettegésben, így egy dolog biztos: a világnak hősökre van szüksége.

SZÖVETBE SZŐVE

Hogy az Overwatch ezt az érdekes felállást, és a jóval érdekesebb világát miért nem meséli el egyértelműen, az már egy más kérdés – a program ugyanis egy olyan, kampány és sztorimód nélküli, kizárólag online játszható shooter, amiben nincsenek átvezető videók, NPC-k, párbeszédek, vagy bármi, ami történet- és világépítéshez szükséges. Annak ellenére sem, hogy nemcsak hogy ténylegesen ez az első új Blizzard-teremtmény 1998-óta, de a stúdió több évtizedes történetének egyik legjobb fantáziavilága is, amely az animációs filmeket idéző stílusa mögé lojalitásról, konfliktusokról, árulásokról, emberi érzésekről, az elfogadásról, és ezer más, a mindennapokat átitató kulturális témáról szóló elemek egész sokaságát tudta elrejteni. Ez miből derül ki? Az Overwatch köré épített, a történet- és világépítést szolgáló mikrovilágból: a zseniálisan jó képregényekből, az animációs filmekből. Ez rossz, mert így, akik nem néznek a színfalak mögé, lemaradnak róla; jó, mert az Overwatch így ténylegesen arra koncentrál, ami a lényeg: a játékmenetre.

Az Overwatch színes, mókás külseje egész komoly és kidolgozott univerzumot rejt, amire sajnos nem igazán térnek ki a játék során.

Az Overwatch játékmenete pedig nem szimplán jó, hanem gyakorlatilag tökéletes: már a kiadásakor olyan állapotban van, mint bármelyik szabadon választott kiadó/stúdió hasonszőrű címe nagyon-nagyon sok évnyi javítás, toldozgatás-foldozgatás után. Példát nem is nehéz találni – ha fognánk a Team Fortress 2-t, ráhúznánk a Blizzard robotos-animés-animációs filmes tálalását, meg is kapnánk az Overwatch-csot. Ez is egy csapat alapú, kasztokat felvonultató, objektíva-tematikájú shooter, ami kicsit a MOBÁ-kból is merít. Szerencsére csak a hősök terén: itt is több mint másfél tucatnyi karakter van, itt is különféle képességekkel rendelkeznek, és itt is azt a működési elvet követik, mint a DOTA vagy a League of Legends legendás hölgyei és urai. Azaz mindegyiküknek van egy egyedi fegyvere, két képessége és egy ultija. A fegyverekben van ugyan tár,

Az akció gyors és folyamatos, az Overwatch meccseiben egyszerűen nincs üresjárat. A különböző fegyverek is mind kiegészítik egymást.

és újra is kell tölteni, de a lőszer végtelen; a képességek bármikor elhasználhatók, de van egy adott cooldown idejük; az ulti csak akkor vethető be, ha a hozzá tartozó kijelző feltöltődik.

ERŐS, GYORS HŐST!

Hősből jelenleg összesen 21 darab van (de ez a jövőben bővül, méghozzá teljesen ingyen), négy különböző kasztra osztva. Vannak támadó és védekező szereplők, vannak a tankok, és vannak a supportok. Utóbbit azért nem lehet simán „gyógyítónak" hívni, mert akad olyan szereplő, akinek egyáltalán nincs köze az életerőhöz, de tud adni pajzsot, vagy le tud rakni automata miniágyúkat, ezekkel aktívan támogatva a társait. Az Overwatch zsenialitása két dologban rejlik: egyrészt, hogy az egyes kasztok elképesztően jól kiegészítik egymást, kisimítják az egyenlőtlenségeket, és vannak olyan párosítások, ahol, ha a két fél jól összedolgozik, nincs olyan akadály, amit ne tudnának megoldani. Másrészt a szereplőgárda egész egyszerűen tökéletes – hihetetlen, de egyik figurába sem lehet belekötni, egy-két meccs után nemcsak hogy bármelyikkel meg lehet tanulni játszani, de közben még a stílusuk, a karakterük se válik idegesítővé, sőt. Pedig az Overwatch szinte összeférhetetlenül szélsőséges: a csapatba éppúgy belefér egy hihetetlenül intelligens gorilla és egy békét hirdető robot, mint egy rózsaszín mechával közlekedő kislány és egy brazil DJ-ből lett gyógyító. Hiába térnek el külsőleg is, belsőleg is egymástól, mégsem lóg ki egyikük sem ebből a furcsa, de végletekig különleges világból.

A világból, amiből kifejezetten sokat látni: az Overwatch alapváltozata összesen 12 térképpel rendelkezik, és ezek alaposan körbejárják a Földet, szinte minden kontinenst érintve. Megfordulunk Egyiptomban, Japánban, Oroszországban, Mexikóban, az Egyesült Államokban, Görögországban, Kínában, Nepálban és a szavannákon is. A világkörüli turné 4 különböző játékmódra oszlik: az Assaultban a térkép kulcsfontosságú pontjait kell egymás után elfoglalni vagy megvédeni; az Escortban egy értékes szállítmányt kell végigkísérni, vagy megakadályozni ennek sikerét; a Controlban egy adott pontot kell elfoglalni, és addig őrizni, amíg a mutató el nem éri a 100%-ot; az Assault/Escort az első kettő keveréke, ahol előbb területet kell foglalni, majd a megjelenő payloadot kell végigkísérni.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KARAKTERVÁLASZTÁS

Habár még egy teljesen veszettnek látszó helyzetet is meg lehet menteni odafigyeléssel, jó csapatmunkával és némi szerencsével, pontosan ennyire könnyű veszíteni is, így aki jót akar magának, már a kezdetekkor biztosan olyan szereplővel vág neki a csatának, amely ténylegesen hasznos a csapat számára. Mindenkinek vannak kedvencei, de az a világon senkinek sem segít, ha 2-3 mesterlövész vagy tank mászkál az egyik oldalon. A Blizzard erre remek megoldást talált ki: a karakterválasztó képernyő jobb oldalán egy sárga, nagy baj esetén piros üzenet mutatja, hogy mely kasztból van hiány vagy épp túltelítettség, így azonnal, egy pillantással látható, ha valami gond van az összeállítással, és korrigálásra van szükség. Ne légy önző: ha a helyzet úgy kívánja, vállalj be olyat is, amit amúgy nem szeretsz!

TANULJ TINÓ!

Bár tény, hogy a 21 hőssel megismerkedni egyáltalán nem olyan komplex vagy fájdalmas folyamat, mint egy DOTA vagy egy League of Legends esetében, azért hiába a jelentősen egyszerűbb játékmenet, vannak olyan figurák, akik az átlagosnál jóval hosszabb tanulási időszakkal rendelkeznek. A saját érdekedben kezdetben igyekezz inkább olyanokat választani, akikkel garantáltan boldogulsz: Soldier 76 a játék talán legegyszerűbb hőse, akivel gyorsan arathatsz; Torjbörn az itteni Engineer, akivel igazából csak egy automata ágyút kell vigyáznod; ha a frontra vágysz, Reinhardt a leghasznosabb fickó, lényegében egy folyamatosan mozgó fedezékként kell funkcionálnod; gyógyításban Mercy a legjobb a kezdéshez, aki nem csupán az életerőt tudja visszatölteni, de fegyverének alternatív tüzelését használva a célpont sebzését is buffolhatja.

ALTERNATÍV UTAK

Habár a térképek alapvetően teljesen lineárisak, hiszen az elfoglalandó pontok, a kísérendő rakományok logikusan, szinte egy „csíkon" követik egymást, ez nem jelenti azt, hogy kizárólag frontálisan támadhatsz vagy védekezhetsz, sőt. Ha csak és kizárólag ezzel próbálkozol, annak garantáltan frusztráció, majd vereség lesz a vége. Nincs olyan pálya, ahol ne lenne minimum egy alternatív útvonal, amely vagy elvezet a célodhoz, vagy az ellenséged háta mögé, így akár feltűnés nélkül is meglepheted őket, és helyzetbe hozhatod a csapatot a győzelem gyors kivívása érdekében. Ez különösen azon karakterek esetében fontos (például Reaper vagy Lucio), akik különlegesebb képességeik révén olyan magaslatokra is eljuthatnak, ahová egy szimpla földi halandó amúgy nem is teheti be a lábát.

TARTOGASD AZ ULTID!

Lehet, hogy ez a legtöbb játékosnak teljesen magától értetődő, de sajnos muszáj leírni az aranyszabályt: tartogasd az ultid, és kizárólag akkor használd el, amikor erre tényleg szükség van! Ez főleg Mercy esetében fontos, aki képes feltámasztani a közelében lévő halott csapattársakat, függetlenül attól, hányan távoztak a túlvilágra. Ha egy szűk folyosón, túl korán veted ezt be, maximum egy valakit hozol vissza, de mondjuk egy payload-meccs utolsó méterénél egy teljesen elveszített szituációt is megfordíthatsz azzal, ha mindenkit visszahozol a túlvilágról. A leghatékonyabban úgy játszhatsz, ha kommunikálsz a társaiddal, és kombináljátok egymás ultijait. Egy fekete lyukat fagyasztással összerakva halálos csapdákat állíthatsz – és ez csak egy a több mint tucatnyi lehetséges kombó közül!

SÁRKÁNY ELLEN...

Már a kiadást követően mémmé vált, hogy a legjobb pillanatot megörökítő „Play of the Game" pillanatba kizárólag Torbjörn vagy Bastion kerülhet be – egyszerűen velük a legkönnyebb tömegesen aratni, hiszen alapvetően mindkettejük egy-egy mobil gépágyú. Emiatt sokakban él az a tévhit, hogy túl erősek, vagy szinte sebezhetetlenek: ez nem így van, az Overwatch iszonyatosan jól ki van balanszolva, de ennél is fontosabb, hogy minden egyes karakternek megvan a maga párja (sőt több is), akik nemcsak hogy ellensúlyozzák a másik képességeit, de bizonyos esetben durván dominálni is tudják a célpontjukat. Kísérletezz a szereplőkkel, jöjj rá, hogy ki, ki ellen a legjobb, mielőtt farkast kiálltasz! Igen, vannak nagyon jó játékosok és nagyon erős szereplők, de senki sem halhatatlan vagy sebezhetetlen.

CSAK ÉRZÉSSEL

Magától értetődő kellene, hogy legyen, de a tapasztalat mást mutat: használd minden érzékszerved! Soha ne figyelj kizárólag egy irányba, mert könnyen mögéd/föléd kerülhetnek, annak ellenére, hogy a játék ezer módon próbálja jelezni, ha ez a helyzet. Mindig tartsd észben, hogy bármelyik irányból megtámadhatnak – nem véletlenül lehet hallani a lépéseket is, mert ezek is komoly segítséget nyújtanak. A fantasztikus audiodizájn csúcsa mégis az ultimate-ek előtt elhangzó egysoros mondat a karakterek szájából: pár óra után pontosan tudni fogod, hogy melyik karakter készül épp elsütni a legdurvább támadását, és ha azzal is képben vagy, hogy az illető melyik oldalt erősíti, akkor azt is tudni fogod, mikor kell azonnal fedezékbe húzódnod, ha nem akarsz elhalálozni. Ehhez nem kell komoly hangrendszer, csak ész!

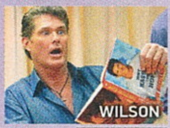
HAMAROSAN ÉRKEZIK

BÁR MÉG NEM TUDNI, PONTOSAN MIKOR, DE JÚNIUSBAN KAPJA MEG AZ ELSŐ NAGYOBB FRISSÍTÉST AZ OVERWATCH – HOGY PONTOSAN MI LESZ BENNE, NEM TUDJUK, DE SZINTE BORÍTÉKOLHATÓ, HOGY A BÉTÁBAN SZEREPLŐ KOMPETITÍV JÁTÉKMÓD IGEN. EZ REMEK HÍR AZOKNAK, AKIK KIHÍVÁST KERESNEK: EBBEN A MÓDBAN A MECCSEK ELHAGYÁSÁÉRT BÜNTETÉS JÁR, MAGA AZ ÖSSZECSAPÁS PEDIG ADDIG TART, MÍG VALAMELYIK OLDAL MEG NEM NYER KÉT KÖRT, ÍGY NEM 6-10 PERCIG, HANEM ENNEK AKÁR A DUPLÁJÁIG IS TARTHAT EGY-EGY MISSZIÓ. MINDEN GYŐZELEM UTÁN KOMPETITÍV-PONT IS JÁR: A HÁROM HÓNAPIG TARTÓ SZEZON ALATT EZ DÖNT ARRÓL, KIVEL RAK ÖSSZE A JÁTÉK.

Aki akár egy percet is Team Fortress 2-zött, két dolgot rögtön ki fog szúrni. Egy: igen, a payload itt is tényleg ugyanolyan. Kettő: igen, tényleg nincs hagyományos értelemben vett CTF/ Domination, és sima Deatmatch sem – ezek egész egyszerűen nem illenek bele az Overwatch kaszt- és képességközpontú játékmenetébe, és abba az alapvető elvbe sem, ami az egész játékot jellemzi, vagyis minden legyen egyszerű és gyors. Az Overwatch ezt tökéletesen hozza: nagyon gyorsan meg lehet tanulni az egyes szereplők képességeit, és maguk a meccsek is átlagosan 7-10 percig tartanak, így még azelőtt véget érnek, hogy az esetlegesen rossz csapattársak miatti elkerülhetetlen vereség azzal járna, hogy az embernek elmegy a kedve az egésztől. Hiszen azonnal jön a következő kör, a következő meccs, ahol lecserélődhet akár a teljes gárda is, és teljesen megváltozhatnak az erőviszonyok.

Ehhez ráadásul nem kell a meccsek végéig várni: a Team Fortress 2-höz hasonlóan bármikor lehet kasztot, szereplőt váltani, sőt aki ténylegesen is értelmesen és jól akar játszani, az muszáj is, hogy ezt megtegye. Az Overwatch-ban másodpercek alatt is megváltozhat, hogy épp ki áll nyerésre, és mindig a térkép épp ostrom alatt álló része, illetve az életben lévő szereplők döntik el, hogy pontosan kire is van szükség. Egy jó csapat dinamikusan műveli a dolgát, ha kell, tank helyett átvált supportra, vagy ha épp arra van szükség, akkor mondjuk mesterlövészre. Ez a fajta dinamika nem csupán a győzelmet segíti elő, de a térképek adottságainak kihasználását is: a manapság annyira népszerű 360 fokos gondolkodásmód itt hangsúlyozottan kijön, hiszen minden pályának ezernyi olyan pontja van, ahová csak egy adott szereplő tud eljutni. A magaslatokat például remekül ki tudja használni a csáklyával rendelkező Widowmaker, aki mesterlövészpuskájával biztos távolból, a magaslati előnyt kihasználva ölhet; a teleportálni képes asszaszin, Reaper az ellenfeleket megkerülve, akár azok háta mögött, saját bázisukon is szedhet áldozatokat; a görkorizó gyógyító, Lucio még a falakat is képes megmászni, és olyan parkour-láncokat építhet fel, amit a Mirror's Edge Faithje is megirigyelne. A briliáns pálya- és karakterdizájn így tényleg kéz a kézben jár, és garantálja, hogy ugyanazon terep még a sokmilliomodik alkalommal is olyan izgalmas, egyedi összecsapásoknak ad teret, mint először.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i3 vagy AMD Phenom X3, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 30 GB HDD.

A Blizzard ezúttal nem írja újra a műfaj szabályait, szimplán csak annak egyik legszórakoztatóbb, legjobban összerakott darabját teszi le az asztalra.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Parádésan jó karakterek, kiváló pályadizájn, remek világ, tökéletesre hangolt játékmenet.

KONTRA

Hiányzik a TF2-szerű hőskusztomizáció.

90%

AZ OVERWATCH MÁR MOST KLASSZIKUS LETT, PEDIG ÉPP, HOGY MEGJELENT. VAJON EZEK UTÁN MILYEN STÍLUSBA UGRIK FEJEST A LEGENDÁS BLIZZARD?

SWAG GANG

Ráadásul mindezt egy olyan fejlődési rendszer fogja össze, amely szintén arra ösztönöz, hogy az ember semmiképp se álljon fel egy-két meccs után. Minden összecsapást követően tapasztalati pont jár – még vereség esetén is! –, ami egy globális, azaz profilhoz tartozó szintet növel. Minden szintlépésért lootboxot kapunk: ez a Counter-Strike: GO-ból ismerős lehet, csakhogy itt nem véletlenszerűen esik, hanem ténylegesen minden level up után, ráadásul nem fegyverek vannak benne, csupán kozmetikai kiegészítők. Új skinek, győzelmi animációk, egysoros karaktermondatok, graffitik, vagy épp fiktív valuta, amiből a kínálatát folyamatosan gazdagító shopban lehet vásárolni, jobbára a felsorolt kategóriákba tartozó dolgokat. Természetesen a kínálatból a legértékesebbek a skinek, azoknak is a legdrágább, legjobban kinéző változatai, melyek legalább annyira egyediek, kreatívak és őrültek, mint a Heroes of the Stormban szereplők, és teljesen át tudják alakítani egy adott karakter stílusát.

És bár ez a fejlődési rendszer azért egyszerű, és még megközelítőleg sincsenek olyan mély és változatos kusztomizációs lehetőségek az Overwatchban, mint a formulát tökéletesítő Team Fortress 2-ben, a Blizzard mégis olyan ütőkártyát tudhat a kezében, amiért mások akár ölnének is: tudják, hogyan kell valamit maradéktalanul szórakoztatóvá tenni – és az Overwatch ezen a téren szinte maga a tökéletesség.

Akárcsak egy MOBA-ban, a Blizzard shooterében is fontos szerep jut az ultimate képességeknek: ezek a legerősebb, sorsdöntő csapások.

OVERWATCH HŐSLELTÁR

21 HŐSSEL MEGISMERKEDNI NEM EGYÉJSZAKÁS KALAND, FŐLEG EGY OLYAN JÁTÉKBAN, AHOL ELTÉRŐ KÉPESSÉGEIK ÉS FEGYVEREIK MIATT BIZONY SOKAT KELL TANULNI. AZ OVERWATCH FIGURÁIT EZÉRT JOBB, HA AKCIÓ KÖZBEN ISMERITEK MEG – MI MOST INKÁBB AZT MUTATJUK BE, AMIT A JÁTÉK EGYÁLTALÁN NEM: HOGY PONTOSAN KIK IS VANNAK AZ ARC ÉS A NÉV MÖGÖTT!

SOLDIER: 76

OFFENSE

HABÁR A JÁTÉKBAN NINCS NEVE, SOLDIER 76 VALÓJÁBAN JOHN „JACK" MORRISON, AZ OVERWATCH EGYKORI VEZÉRE, AKI A SZERVEZET KÖZPONTJÁNAK FELROBBANTÁSAKOR ÁLLÍTÓLAG ÉLETÉT VESZTETTE. AZ INCIDENS ÓTA MASZKBAN ÉS ÁLNÉVEN JÁRJA A VILÁGOT, ÉS AZ OVERWATCH BUKÁSÁT OKOZÓ GAZFICKÓK LEVADÁSZÁSÁN ÜGYKÖDIK, MINT EGY IGAZI FEJVADÁSZ.

REAPER

OFFENSE

REAPER AZ OVERWATCH MÁSIK MISZTIKUS FIGURÁJA: MINDEN JEL ARRA MUTAT, HOGY A MASZK MÖGÖTT GABRIEL REYES, AZ OVERWATCH KÉMBRIGÁDJÁNAK EGYKORI VEZÉRE VAN, AKIT SZINTÉN ELNYELT A ROBBANÁS, DE ÉLETÉT EGY GÉNKÍSÉRLET MEGMENTETTE. ENNEK ÁRA VOLT: CSATLAKOZNIA KELLETT AZ OVERWATCH-ÜGYNÖKÖKRE VADÁSZÓ TALON NEVŰ TERRORSZERVEZETHEZ.

WIDOWMAKER

DEFENSE

POLGÁRI NEVÉN AMELIA LACROIX EGYKORON AZ OVERWATCHOKAT SEGÍTETTE, HISZEN FÉRJE IS EGY ÜGYNÖK VOLT. ÁM A TALON TERRORISTÁI ELRABOLTÁK, ÉS A SAJÁT OLDALUKRA ÁLLÍTOTTÁK: AMELIE FÉRJE MEGGYILKOLÁSA UTÁN HIVATALOSAN IS CSATLAKOZOTT A TALONHOZ, ÉS AZÓTA BÉRGYILKOSKÉNT KERESI A KENYERÉT, BÁRKIT MEGÖLVE, HA ELEGET FIZETNEK.

ZENYATTA

SUPPORT

ZENYATTA AZON KEVÉS OMNIC-ROBOTOK EGYIKE, AKIK EGY NAPON RÁJÖTTEK, HOGY AZ EMBEREK ÉS AZ OMNICOK VALÓJÁBAN TUDNÁNAK EGYMÁS MELLETT ÉLNI. ÍGY GONDOLTÁK TÁRSAI IS, A MAGUKAT SHAMBALINAK NEVEZŐ OMNICOK, AKIK VALÓSÁGOS SZTÁROKKÁ VÁLTAK. ÁM ZENYATTA A HÍRNEVET ELÍTÉLVE INKÁBB MAGÁNYOS VÁNDORKÉNT JÁRJA A VILÁGOT.

GENJI

OFFENSE

ZENYATTA TALÁN LEGHÍRESEBB TANÍTVÁNYA GENJI, AZ EGYKORI MAFFIÓZÓ, AKI EGY CSALÁDI VISZÁLYT KÖVETŐEN MAJDNEM ELHALÁLOZOTT, ÁM AZ OVERWATCH MEGMENTETTE, TESTÉT GÉPPEL PÓTOLVA. AZ ÚJDONSÜLT CYBORG ZENYATTA SEGÍTSÉGÉVEL MEGTALÁLTA A BÉKÉT, ÉS AZÓTA A REND OLDALÁN ÁLL, NEM PEDIG A KÁOSZÉN, MINT EGYKORON.

HANZO

DEFENSE

HANZO TÖRTÉNETE KÉZ A KÉZBEN JÁR GENJIÉVEL: MINT AZ AZ ANIMÁCIÓS FILMBŐL IS KIDERÜLT, A JAPÁN ÚRIEMBEREK VALÓJÁBAN TESTVÉREK – HANZO VOLT AZ, AKI ÁTKÜLDTE A TÚLVILÁGRA CSALÁDTAGJÁT, ÁM AZ INCIDENS MIATTI BŰNTUDATA FELÜLKEREKEDETT RAJTA, ÍGY FELCSAPOTT SZAMURÁJNAK, HOGY MEGPRÓBÁLJON BÉKÉRE LELNI VALAHOL A VILÁGBAN.

MERCY

SUPPORT

DR. ANGELA ZIEGLER, AZAZ MERCY VOLT AZ, AKI RÁTALÁLT GENJIRE: AZ ORVOSLÁS TERÉN SZERZETT TAPASZTALATA ÉS INNOVÁCIÓI RÉVÉN SIKERÜLT A FIATAL FIÚT MEGMENTENI A HALÁL KARMAIBÓL. AZ OVERWATCH FELSZÁMOLÁSÁT KÖVETŐEN SEM ADTA FEL A HIVATÁSÁT, AZÓTA IS A VILÁGOT JÁRJA, HOGY SEGÍTSE A RÁSZORULÓKAT ÉS A BAJBAJUTOTTAKAT.

TORBJÖRN

DEFENSE

AZ OVERWATCH-ÜGYNÖKÖK ARZENÁLJÁNAK JELENTŐS RÉSZÉT KIÖTLŐ TORBJÖRN LINDHOLM KEZDETBEN AZ IRONCLAD-CÉH LEGFŐBB MESTEREMBERE VOLT: TÖBBEK KÖZÖTT Ő A FELELŐS A HATALMAS OMNIC-TITÁNOKÉRT, AMIKET A HÁBORÚ KITÖRÉSEKOR HADBA FOGTAK. AZÉRT CSATLAKOZOTT AZ OVERWATCHOZ, HOGY A TEREMTMÉNYEI ÁLTAL OKOZOTT GALIBÁT ORVOSOLJA.

MCCREE

OFFENSE

A DEADLOCK-BANDA EGYKORI TÖRVÉNYEN KÍVÜL ÁLLÓ TAGJA AZUTÁN CSATLAKOZOTT AZ OVERWATCH-CSAPATÁHOZ, MIUTÁN AZOK FELSZÁMOLTÁK A BRIGÁDOT. BELÉPÉSÉT KÖVETŐEN A REYES VEZETTE BLACKWATCH-OSZTAGOT ERŐSÍTETTE, DE AZ OVERWATCH SZÉTESÉSÉT KÖVETŐEN FELCSAPOTT FEJVADÁSZNAK – ELVEIT AZONBAN NEM ADTA FEL.

REINHARDT

REINHARDT A LEGÖREGEBB OVERWATCH-ÜGYNÖK: A HATVANAS ÉVEIT TAPOSÓ NÉMET KOLOSSZUS EGY IGAZI MODERN LOVAG, AKI BÁRMIKOR KIÁLL A MAGA IGAZÁÉRT, DE LOJALITÁSÁT SEMMI ÁRON SEM HAJLANDÓ FELADNI. MÉG AZELŐTT NYUGDÍJBA MENT, HOGY AZ OVERWATCH-CSOPORTNAK VÉGE LETT VOLNA, DE A BÉKÉÉRT VÍVOTT HARCOT SOHASEM ADTA FEL.

WINSTON

A HATALMAS GORILLA A HOLDON NŐTT FEL: EGY KUTATÁS TESZTALANYAKÉNT SZERZETT A LEGOKOSABB EMBEREKÉT IS LEPIPÁLÓ INTELLIGENCIÁT, ÁM A KUTATÓBÁZIS FELETT IDŐVEL ÁTVETTÉK AZ URALMAT A KÍSÉRLETEZÉSNEK NEM TÚLSÁGOSAN ÖRÜLŐ FAJTÁRSAI, ÍGY KÉNYTELEN VOLT TÁVOZNI. MANAPSÁG Ő A PAPÍRON NEM LÉTEZŐ OVERWATCH IGAZI VEZÉRE.

BASTION

A NÉV FÉLREVEZETŐ: A BASTION-EGYSÉGEK UGYANIS TÖMEGGYÁRTÁSBAN KÉSZÜLT ROBOTOK, AKIKET AZ OMNIC-KRÍZISBEN AZ EMBEREK ELLEN VETETTEK BE. A HÁBORÚ UTÁN MINDEN BASTION-EGYSÉGET BEZÚZTAK, EGYET KIVÉVE: AZ UTOLSÓ MEGMARADT ROBOT A HARCRÓL UGYAN LEMONDOTT, DE A VILÁG FELFEDEZÉSÉRŐL EGYÁLTALÁN NEM.

MEI

MEIT, A KLIMATOLÓGUST AZÉRT BÉRELTE FEL AZ OVERWATCH, HOGY KIDERÍTSE, MI IS A PONTOS OKA AZ EGÉSZ VILÁGOT FENYEGETŐ KÖRNYEZETI KRÍZISNEK. KUTATÁSA SORÁN AZONBAN KOMOLY BAJBA KERÜLT, ÉS KÉNYTELEN VOLT HIBERNÁCIÓBA VONULNI A TÚLÉLÉS ÉRDEKÉBEN: ÉBREDÉSÉRE CSAK ÉVEKKEL KÉSŐBB, AZ OVERWATCH SZÉTESÉSÉT KÖVETŐEN KERÜLT SOR.

D.VA

AZ ALIG 19 ÉVES HANA SONG, AZAZ D.VA EGYKORON PROFI STARCRAFT-JÁTÉKOS VOLT (!), ÁM A HÁBORÚ KITÖRÉSEKOR A KOREAI HADSEREG BESOROZTA, HOGY EGY MECHÁT VEZETVE VEGYE FEL A HARCOT AZ OMNICOKKAL AZ INCIDENS IDEJÉN. A KONFLIKTUS VÉGEZTÉVEL HANA NEM HAGYTA HÁTRA HŰ HARCI GÉPÉT: AZÓTA IS ANNAK PILÓTAFÜLKÉJÉBŐL VÍVJA A CSATÁKAT.

ROADHOG

AZ AUSZTRÁL MAKO RUTLEDGE, AZAZ ROADHOG HATALMAS POCAKKAL RENDELKEZŐ HARCOS, AKI AZT KÖVETŐEN RAGADOTT FEGYVERT, HOGY AZ OMNIC-HÁBORÚ VÉGEZTÉVEL FÖLDJÉT A KORMÁNY A VESZTES OMNICOKNAK ADTA, ÁM EGY KÖZELI OMNIC-GYÁR FELROBBANTÁSÁT KÖVETŐEN ORSZÁGA EGY TÖRVÉNYEN KÍVÜLI APOKALIPTIKUS SENKIFÖLDJÉVÉ VÁLTOZOTT.

JUNKRAT

A SZINTÉN AUSZTRÁL JUNKRAT IS A ROBBANÁST KÖVETŐEN VOLT KÉNYTELEN A ROSSZFIÚK OLDALÁRA ÁLLNI: HŰ TÁRSÁVAL, ROADHOGGAL AZ OLDALÁN JÁRJÁK A VILÁGOT, HOGY ELVEGYÉK MINDAZT, AMIT CSAK KISZEMELNEK, NEM TÖRŐDVE SEM ÁLDOZATAIKKAL, SEM TETTEIK KÖVETKEZMÉNYÉVEL. ÚGY VÉLIK, MINDAZ, AMIT TESZNEK, JOGOS BOSSZÚNAK MINŐSÜL.

TRACER

A LONDONBÓL SZÁRMAZÓ TRACER EGY LÉGI BALESETET KÖVETŐEN TÉRT VISSZA A HALÁLBÓL: AZ INCIDENS UTÁN ELVESZÍTETTE A KAPCSOLATOT A TÉR-IDŐ KONTINUUMMAL, ÉS WINSTON KÜLÖNLEGES TALÁLMÁNYÁNAK KÖSZÖNHETŐ, HOGY ISMÉT KÉPES VALAMENNYIRE NORMÁLIS ÉLETET ÉLNI – BÁR A FIZIKA TÖRVÉNYEI TOVÁBBRA SEM VONATKOZNAK RÁ.

PHARAH

PHARAH ANYJA EGYKORON AZ OVERWATCH SORAIT ERŐSÍTETTE, ÉS A LÁNY IS MINDIG ARRA VÁGYOTT, HOGY ÜGYNÖK LEGYEN, DE MIRE FELNŐTT, A CSOPORT FELOSZLOTT. ANYJA HALÁLÁT KÖVETŐEN ÚGY DÖNTÖTT, NEM ADJA FEL ÁLMÁT: KÜLÖNLEGES PÁNCÉLJÁT HASZNÁLVA PRÓBÁL BOSSZÚT ÁLLNI MINDAZOKON, AKIK AZ OVERWATCH BUKÁSÁÉRT FELELŐSEK.

LÚCIO

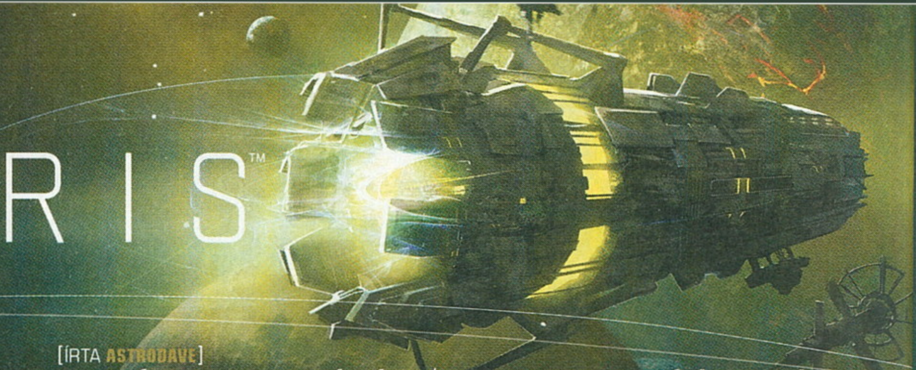
A BRAZIL LUCIO IGAZI FENEGYEREK, AKI A NYOMORÚSÁGOS KÖRÜLMÉNYEI ELLENÉRE SOSEM VESZTETTE EL OPTIMIZMUSÁT: EGY SZÓNIKUS FEGYVER SEGÍTSÉGÉVEL LÁZADÁST SZÍTOTT A FAVELLÁK ÁRNYÉKÁBAN, HOGY EGY JOBB ÉLETET PRÓBÁLJON KIVÍVNI SORSTÁRSAINAK. MANAPSÁG VILÁGHÍRŰ DJ, AKI A ZENÉN KERESZTÜL INSPIRÁLJA AZ EMBEREKET.

ZARYA

A VILÁG EGYIK LEGERŐSEBB NŐJE A HÁBORÚ TÉPÁZTA OROSZORSZÁGBÓL SZÁRMAZIK, AZ ORSZÁGBÓL, AMELY SZINTE EGYEDÜLIKÉNT FELÜL TUDOTT KEREKEDNI AZ OMNICOKON, MÉG AZELŐTT, HOGY AZ OVERWATCH-SZERVEZET EGYÁLTALÁN LÉTREJÖTT VOLNA. HIHETETLEN EREJÉT ÉS ELKÉPESZTŐ BÁTORSÁGÁT ARRA HASZNÁLJA, HOGY A GYENGÉK VÉDELMÉRE KELJEN.

SYMMETRA

AZ INDIAI SYMMETRA KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGGEL SZÜLETETT: KÉPES A FÉNYT MANIPULÁLNI. TEHETSÉGÉRE FELFIGYEL EGY NAGYVÁLLALAT, AKIK CÉLUL TŰZTÉK KI, HOGY ÖNELLÁTÓ VÁROSOKAT TEREMTSENEK – TERVÜKET UGYAN MEG IS TUDTÁK VALÓSÍTANI, ÁM SYMMETRA NEM TUDOTT MEGBARÁTKOZNI A VÁLLALAT AGRESSZÍV MENTALITÁSÁVAL, ÍGY INKÁBB A SAJÁT ÚTJÁT JÁRJA.



A GALAXIS NEM ELÉG

STELLARIS™

[ÍRTA ASTRODAVE]

VOLTAK IDŐK, AMIKOR KIS HAZÁNK GYERMEKEI JOBBNÁL JOBB STRATÉGIÁKKAL OKOZTAK HOSSZÚ ÉJSZAKÁKAT A VÉGTELEN ŰRT FELFEDEZNI KÍVÁNÓK SZÁMÁRA, AMELY SZÍNTÉR REMEK LEHETŐSÉGEKET BIZTOSÍTOTT A TERJESZKEDÉSRE, MÁS LÉNYEK KIZSÁKMÁNYOLÁSÁRA ÉS KIIRTÁSÁRA.

Habár az Imperium Galactica és a Haegemonia által naggyá lett korszakot szemmel láthatóan hosszabb-rövidebb időre elnyelte egy fekete lyuk, a kalandozni és hódítani kívánók megtalálhatták számításukat a remekül sikerült Sins of a Solar Empire-ben, vagy éppenséggel a több mint egy évtizede futó Galactic Civilizations-sorozat egy-egy epizódjában. A Stellaris mögött álló fejlesztőcsapat nevére pedig elegendő egy pillantást vetni, hogy biztosak legyünk benne: jó ideig el leszünk veszve az univerzum valamely sötét zugában, miközben kül- és belpolitikai irányvonalainkat a legapróbb részletekig testre szabhatjuk.

A GRAND STRATEGY MŰFAJ TALÁLKOZÁSA AZ ŰRREL ÉS A PARADOX SZAKÉRTELMÉVEL PÁRATLAN JÁTÉKOT ALKOTOTT.

ŰRURALOM

A jövőben a világűr meghódításáért számtalan faj verseng, mi pedig első lépésként nyolc nemzet közül választhatjuk ki, melyiket is visszük diadalra (kevésbé ideális esetben a teljes pusztulásba). Mindegyik életforma más-más társadalmi normák között éli mindennapjait: vannak, akik az egyén szabadságát tiszteletben tartva szívesen vegyülnek más élőlényekkel, egyesek kizárólag a mindenkit elnyomó hadviselést tartják követendőnek, mások pedig a tudomány megszállottjai vagy esetleg a békés bürokratikus megoldások hívei. Bármelyiket is válasszuk, berendezkedésük többé-kevésbé módosítja az adott állam jellemzőit (például komolyabb tűzerővel rendelkeznek), emellett pedig eltérő fegyverzetet és utazási módszert részesítenek előnyben – ha pedig egyik náció sem szimpatikus, mi magunk is létrehozhatunk egyet.

Mivel a játéktér meglehetősen nagy (választásunktól függően akár ezer csillagot is magában foglalhat) és kezdetben nem sokat tudunk a kis világunkon kívüli dolgokról, első lépésként érdemes egy vagy akár több kutatóhajóval körbepásztázni a terepet. Felfedezőútjuk számos eredménnyel járhat: bányászatra alkalmas bolygóra bukkanhatnak, valamilyen idegen létforma nyomai tárulhatnak fel munkájuk során, szerencsétlenebb helyzetben pedig ellenséges flották kényszerítik őket tevékenységük megszakítására. Kitartó vizsgálódásunk eredményeképpen rendszeresen belefutunk különféle anomáliákba és véletlen eseményekbe. Tanulmányozásukból egyrészt hasznos információkat tudhatunk meg saját fajunk eredetéről, másrészt extra kutatási pontok üthetik a markunkat; gyakorta bukkanhatunk ősi civilizációk nyomára vagy régesrég lezajlott csaták után hátramaradt roncsokra, ezek újabb és újabb tudással gazdagíthatnak (kifejezetten érdekes lehet például a „nap körül keringő kerámiadoboz" történetének megismerése).

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

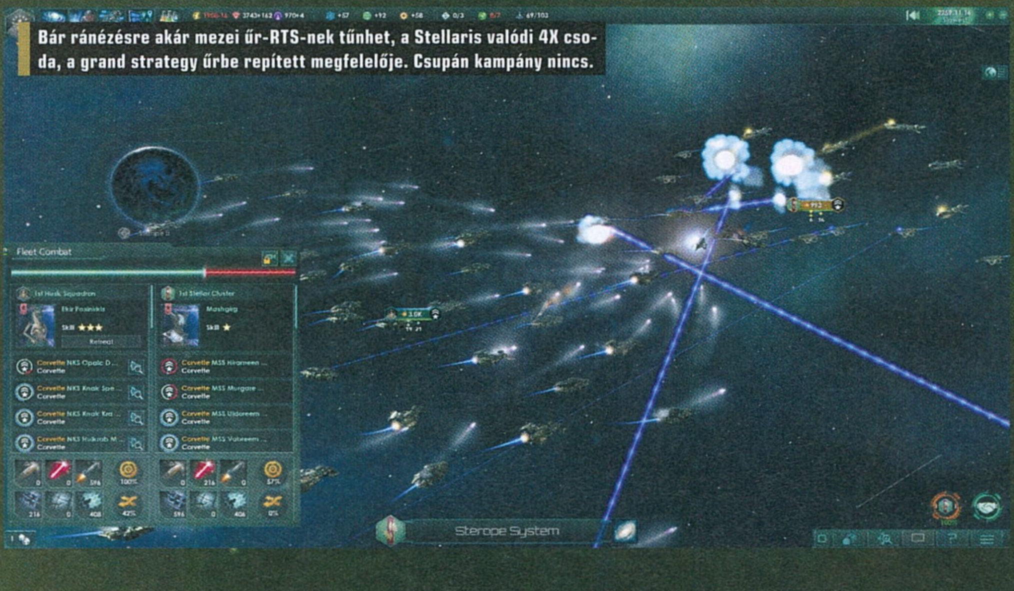
FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
4X stratégia

MULTI
van

INFO

A Stellaris 2016. május 9-én jelent meg, Steamen a normál kiadás 40 euróba (nagyjából 12 600 forintba) kerül.



1 Bár ránézésre akár mezei űr-RTS-nek tűnhet, a Stellaris valódi 4X csoda, a grand strategy űrbe repített megfelelője. Csupán kampány nincs.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS – VAGY PUSZTÍTS EL MINDENT!

Egy valamirevaló védelmi rendszer előállítása és fenntartása, továbbá népünk szükségleteinek kielégítése természetszerűleg nyersanyagba kerül – jó sokba. Szükség lesz mindenekelőtt nagyobb mennyiségű energia-kreditre, mely egy minden faj által „űrszerte" elfogadott fizetőeszköz: ilyesmit a már kolonizált bolygók felszínén felhúzott erőművekből, vagy pedig az energiában gazdag csillagokra épített bányászállomásokból nyerhetünk ki. Ezenkívül a hajók és bázisok összetákolását ásványokból finanszírozzuk, amikhez szintén fúrások segítségével juthatunk hozzá.

Az aktuális kormányzón és a hadsereg élén álló vezetőn kívül népünk kitüntetett figyelmét élvezik a tudósok. Ők azon túl, hogy bárkáikkal szüntelenül barangolnak a világűr még felfedezetlen vidékein, és így járnak utána egy-egy megmagyarázhatatlannak tűnő jelenségnek, aktív résztvevői a folyamatos fejlődésnek is. Fehér köpenyes lényeink három ágon végzik kutatásaikat: a fizikai találmányok elsősorban egyes erőművek megépítését teszik lehetővé;

A kereskedelem, a diplomácia és a menedzsment legalább annyira fontos eleme a játéknak, mint a harc és a hódítás. Készülj fel hát egy új életre!

TIPPEK, TRÜKKÖK

HULLARABLÁS

Egy-egy komolyabb csata után szanaszét lebegő űrhajók és űrlények roncsainak és darabjainak elemzéséből időnként érdekes és mindemellett használható eredménnyel záruló fejlesztésekhez juthatunk hozzá (például a Kristály Lények maradványaira alapozva később kristályfegyvereket állíthatunk elő), vagy legrosszabb esetben innen is extra pontokkal gyorsíthatjuk már folyamatban lévő kutatásainkat.

EGÉSZSÉGES EGYENSÚLY

Tapasztalat szerint elsősorban kalandjaink legelején nem is olyan egyszerű fenntartani az egységes növekedést: vagy energiában bővelkedünk, azonban kristályból kevés a bevétel, vagy éppenséggel pont fordítva (a kutatási pontokról már nem is beszélve...), viszont ezt ügyesen lehet ellensúlyozni a határok gyors növelésével és a környező rendszerek elérhető erőforrásainak célzott kihasználásával.

EGY KIS FIZIKA

Habár a fejlesztések véletlenszerűen bukkannak fel, a rendelkezésre álló kutatások közül a fizika területén akad egy olyan, amelyik plusz 1 kutatási lehetőséget tesz elérhetővé, miután előállítottuk. Ez meglehetősen komoly előnyt jelent, ezért érdemes rögtön élni vele, amikor először feldobja a rendszer, innentől kezdve ugyanis mindhárom kutatási területre kihat, nem csak a fizikai tanulmányokra.

KŐ-PAPÍR-PAJZS

Az ütközetek során nagyon érdemes odafigyelni arra, hogy miképpen is alakul a helyzet: könnyen meglehet, hogy noha hasonló erejű seregek találkoznak, nekünk pajzzsal szerelt hajóink vannak és elsősorban páncél ellen hatásos fegyverzetünk, ellenfelünk azonban pajzsot átütő fegyverekkel és maga is pajzzsal megerősítve érkezik – efféle helyzetben nem érdemes sokáig húzni a taktikai visszavonulást.

SZABÁSZAT

Miután tudósaink éjt nappallá téve kidolgoztak egy-egy komolyabb fejlesztést a járgányainkhoz, ezeket a hajófejlesztés opció alatt aggathatjuk fel rájuk. Itt kiválaszthatjuk a módosítani kívánt típust (mint például corvette, szerelő-, kutató- vagy szállítóhajó), majd rászerelhetjük az új alkatrészt. Amennyiben a későbbiekben gyakran használni kívánt kiszerelésről van szó, a dizájnt el is menthetjük.

HELYZETJELENTÉS

Mivel az események mindent elöntő sodrásában igencsak nehéz fejben tartani, pontosan mi is történt (játék szerinti mércével mérve) hónapokkal korábban, ezért nyissuk meg gyakran a naplót, amelybe minden kiemelt történés rögzítésre kerül. Itt találhatóak például azok az elvégzendő teendők, melyek egy-egy létforma vizsgálatával kapcsolatosak, de a győzelemhez szükséges kondíciók is itt lelhetőek fel.

GYORSTALPALÓ

Az első fontosabb lépések tehát a következőek: a környék mielőbbi felderítése, bányásztelepek és határbázisok létesítése, a már számba vett bolygók kolonizálása, a nyersanyagbevétel optimalizálása érdekében az anyabolygón való munka kiosztása, emellett szakadatlan kutatások és fejlesztések, valamint az időközben felbukkanó lényekkel való kapcsolattartás, kereskedés – úgy szép az élet, ha zajlik.

a társadalomban végzett elemzések a polgárok berendezkedését és boldogságát segíthetik elő; végül mérnökeink rendszeresen előállnak egy erősebb pajzs vagy újfajta hajó előállításának ötletével. Szakemberből megéri tehát egyszerre legalább négyet-ötöt az állományban tartani és a toborzáskor ne hagyjuk figyelmen kívül az egyedi képességeiket sem – ők egyébként az idő előrehaladtával folyamatosan fejlődnek, egy tapasztaltabb akadémikus pedig kétségkívül jó, ha kéznél van egy szinthez kötött vizsgálódás esetén.

Polgáraink mindeközben békésen tengetik mindennapjaikat (már amennyiben nem totálisan agresszív hadviselésre rendezkedtek be) és rendszeresen választanak maguknak új kormányzót, aki saját kis értékrendje alapján vezeti népét – ha például vonzódik az építészethez, az ide vonatkozó költségekkel jobban gazdálkodva spórolhat a nyersanyagokon, ezenkívül némi politikai befolyással élve módosíthatja a gazdaságot is (mondjuk, felgyorsíthatja a mérnöki fejlesztéseket a másik két ág rovására). Persze meglehetősen naiv dolog volna azt hinni, hogy teljesen egyedül vagyunk a nagy világmindenségben és kényünk-kedvünk szerint kolonizálhatjuk az összes szimpatikus planétát, az egyes naprendszereken való kutakodások alkalmával ugyanis számos esetben többé-kevésbé barátságos kreatúrákba ütközhetünk. Amennyiben nem teljesen elutasítóak az

ÉRTÉKELÉS

ASTRODAVE

GÉPIGÉNY

Windows 7, 2.66 Ghz CPU, 2 GB RAM, AMD HD 5770 / Nvidia GTX 460, 4 GB HDD.

Nagyszabású stratégiázás és intergalaktikus diadalmenet.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **81%**

PRO

Rengeteg váratlan esemény, részletekbe menő testreszabhatóság.

KONTRA

Valódi kampány hiánya és idővel monotonná váló teendők.

80%

idegenekkel szemben, és nem szórják meg rakétákkal az összes közelükbe merészkedő hajót, diplomáciai úton gyümölcsöző kapcsolat alakulhat ki. Szövetségeseinkkel kereskedhetünk, kellően bizalmas viszony esetén alárendeltjeinkké válhatnak, ha pedig elfajulna a viszony, egy váratlan húzással hadat is üzenhetünk nekik.

AZ ÖRDÖG ÉS A DIADAL A RÉSZLETEKBEN REJLIK

A svéd fejlesztőcsapat eddigi alkotásait figyelembe véve várható volt, hogy az űr meghódításába nem egy arcade lövöldözős anyag képében vágunk bele, hiszen a cég eddig is élen járt a „grand strategy" műfajra jellemző aprólékos és mélyre menő globál-menedzsmentben. Összetettsége ellenére azonban a Stellaris a kezdők számára is sikerélményt nyújthat, hiszen mindenről információt kapunk, és remek oktatómód áll rendelkezésre. Többedmagunkkal hódítva még izgalmasabb az űr birtokbavétele, azonban a sandbox-mód mellett egy látványos átvezető mozikkal teli, valódi hadjáratot szívesen végigküzdöttem volna – ennek hiányában viszont jó pár óra elteltével, az összes bolygó felfedezése után némileg unalmassá válik, míg kivárjuk a győzelemhez szükséges feltételek elérését. A véletlenszerűen generált galaxisoknak, a rengeteg fajnak, no és a szabadon modolhatóságnak köszönhetően azonban a Stellarisban igencsak el lehet merülni, a kutakodáshoz pedig a remek zene nyújt ideális aláfestést. Néhány dolog igényel ugyan némi javítást (például az igencsak passzív mesterséges intelligencia), azonban így is egy komoly és grandiózus műről beszélünk.

VÁMPÍR, VAJÁK, KÉT JÓ BARÁT

THE WITCHER® WILD HUNT BLOOD AND WINE

[ÍRTA SIKLARA]

TAVALY JÖTT, LÁTOTT ÉS GYŐZÖTT AZ ALAPHANGHON IS MONUMENTÁLIS WITCHER 3, AMELYHEZ MEGÉRKEZETT A MÁSODIK ÉS EGYBEN UTOLSÓ KIEGÉSZÍTŐ, A BESZÉDES CÍMŰ BLOOD AND WINE. VÉR ÁZTATJA TOUSSAINT BORVIDÉKÉT, AHOL EGY REJTÉLYES GYILKOS SZEDI ÁLDOZATAIT, MÍG A VAJÁK KÖZBE NEM LÉP.

Ennyi év után nehéz elhinni, hogy ezután többet nem látjuk a képernyőn Ríviai Geraltot, de a CD PROJEKT RED egyértelművé tette, hogy az ő története véget ért, és ha az univerzumtól nem is, tőle mindenképp búcsút kell vennünk. Jobban belegondolva egészen elképesztő, mekkora utat tett meg a közel tíz éve indult Witcher-sorozat, amelynek első része egy akkor még meglehetősen kis csapat erején felüli vállalkozása volt, a tavaly megjelent utolsó rész viszont egy olyan volumenű alkotás, ami nemes egyszerűséggel új szintre emelte a nyílt világú szerepjátékokat. A hasonlóan kiváló Hearts of Stone-t követő Blood and Wine nyugodtan tekinthető a Magnum Opus megkoronázásának.

A WITCHER III A TAVALYI ÉV EGYIK LEGGRANDIÓZUSABB JÁTÉKA, AMI MÉG JOBB LETT A MÁSODIK KIEGÉSZÍTŐ MEGJELENÉSÉVEL.

A BEAUCLAIR-I RÉM NYOMÁBAN

Ríviai Geraltot sokfelé ismerik a Yarugán innen és túl, és witcher (vagy ahogy a magyar nyelven kiadott könyvekből ismerjük: vaják) létére meglepően magas helyeken is vannak barátai. Ezért sem igazán lepődik meg, amikor a borvidékeiről híres déli Toussaintból személyesen érte küldi két lovagját Anna Henrietta grófnő, hogy segítsen a végére járni egy, a nemesasszony népét veszélyeztető, szokatlan fenyegetésnek. A kis grófság hivatalosan a Nilfgaardi Birodalomhoz tartozik, ám szokatlanul nagy függetlenséget élvez, és a háborúktól messze fekvő paradicsomi szépségű táj békéjét ránézésre semmi sem tudná megzavarni. A gyönyörű grófnő azonban nem véletlenül fordul a witcherhez: rejtélyes gyilkosságok történnek egyre közelebb a fővároshoz, az éj leple alatt meggyilkolt áldozatok köztiszteletben álló lovagok, és amellett, hogy egyik esetben sincsenek szemtanúk, valamennyi nyom zsákutcának bizonyul. Geralt jelenlétét nemcsak az emberfeletti képességekkel rendelkező elkövetőre utaló körülmények indokolják, hanem a mutációktól kiélesedett érzékei révén kivételessé vált nyomolvasói képességeire is szüksége lesz, hogy megtalálja az összefüggést a bestiális kegyetlenséggel megölt áldozatok között, valamint a gyilkos nyomára akadjon. A hajsza egyre váratlanabb fordulatokat vesz, és Geraltot egy halottnak hitt régi barátjával is összehozza, akivel aztán közösen próbálnak

ADATOK

KIADÓ
CD PROJEKT RED

FEJLESZTŐ
CD PROJEKT RED

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A Blood and Wine május 31-én jelent meg PC-re és konzolokra. Ára a Steamen 20 euró (kb. 6300 Ft), de dobozosan 5500 Ft-ért, illetve a limitált kiadás 9500 Ft-ért is megvásárolható.

Geralt a Blood and Wine-ban is számtalan rémséggel néz farkas, akarom mondani vajákszemet. Hiába, a vér nem változik borrá...

AMÍG A KÉSZLET TART...

AHOGY AZ INFÓDOBOZBAN IS ÍRJUK, KIS HAZÁNKBAN MEGJELENT A WITCHER III: BLOOD AND WINE KÜLÖNLEGES KIADÁSA IS, AMIBEN NEMCSAK A JÁTÉK BEVÁLTHATÓ KÓDJA TALÁLHATÓ MEG, HANEM KÉT PAKLI GWYNT-KÁRTYA IS (NILFGAARD ÉS ÉSZAKI KIRÁLYSÁGOK) – TUDJÁTOK, EZ A WITCHER VILÁGÁNAK KEDVENC PÓKERPÓTLÉKA, AMI A TAVALYI ALAPJÁTÉK MEGJELENÉSE UTÁN KÜLÖN ÉLETRE KELT A RAJONGÓK KÖRÉBEN. MINDEZ REMEKÜL HANGZIK, DE VAN EGY KIS BIBI: A CSOMAG KORLÁTOZOTT SZÁMBAN KÉSZÜLT, ÍGY MIRE EZEKET A SOROKAT OLVASSÁTOK, LEHET, HOGY ELKAPKODTÁK. AMENNYIBEN VISZONT NEM, ÚGY AJÁNLJUK A BESZERZÉSÉT, MIVEL KIFEJEZETTEN IGÉNYES DOBOZRÓL VAN SZÓ, AMI VISSZAIDÉZI A RÉGIMÓDI EXPANZIÓK NYÚJTOTTA EUFÓRIÁT...

Az új küldetések, amikből cirka száz van a játékban, teljesen eltérnek a korábbi feladatoktól. Elsősorban a nemesi élet buktatóit mutatják be.

A Blood and Wine új helyszínei egyszerűen szemkápráztatóan szépre sikeredtek, sőt egy új folt a játék grafikus motorján is tovább csiszol.

az egyre bonyolultabb ügy végére járni, amelynek szálai a sötét titkokat rejtő fővárosba, Beauclair-be vezetnek.

Habár vajmi keveset tud a helyiek által még a bornál is többre tartott hagyományairól, Geralt számára nem ismeretlen Toussaint, hiszen idevalósi országos cimborája, Kökörcsin mester is, akit errefelé Julian Alfred Pankratz viscount de Lettenhove néven ismernek, és akinek áldásos tevékenysége révén witcherünkről is sokan hallottak már errefelé. Kökörcsint nem túl hízelgő jelzők kíséretében Anna Henrietta említi, aki uralkodói rangja ellenére azon rengeteg nő egyike, akik szívét a nőcsábász bárd összetörte. A fiatal grófnő szívén viseli népe sorsát, ezért Geralt tiltakozása ellenére maga is aktívan részt vesz a gyilkos kézrekerítésében, ami aligha meglepő annak fényében, hogy a Witcher világában a női karakterek java elképesztően tökös (persze csak átvitt értelemben). Rajta kívül sok új és pár régi szereplőt ismerhetünk meg a bő harminc órás történet során. Akad köztük olyan, aki Andrzej Sapkowski könyveiből lehet ismerős, egyikük pedig a hazai Digic Pictures stúdió elképesztően látványos, és betétdalával együtt végre aktuálissá vált „A night to remember" című előzetes videójából köszön vissza.

„ILYEN RUSNYA TEREMTÉS A KALENDÁRIUMBA' SINCSEN!"

Regős Bendegúz fent idézett mondata a Blood and Wine bestiáinak javára alkalmazható, szörnyfelhozatal tekintetében ugyanis meglehetősen erősen nyit a kiegészítő, és egyik randább bestia követi a másikat. Toussaint felfedezésébe 34. szint alatt nem érdemes belevágni, a rendkívül „vicseres" bevezető szakaszban ugyanis Geraltnak három átlagon felüli szörnyet is le kell győznie, viszont a későbbiekben is egyre bővül Bestiáriuma bejegyzéseinek a száma. Ízeltlábúak, sárkányfélék, lidércek, elátkozottak... Az idilli szépségű táj megtévesztő, hiszen itt még egy sárgarigó sem feltétlenül az, aminek látszik, az ösvényről letérve pedig sokféle veszélyt rejt az erdő, így szorgos vajákunk keze alatt valósággal ég a munka (meg az Igni).

A szláv mitológia és gyerekkori meséink rémei ismét megelevenednek, továbbá

A grófnő nem csak csodaszép, de ravasz is. Ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy nem fél kikérni egy witcher segítségét a bajban. Jól is teszi.

kiemelt szerephez jutnak a vámpírok, akik egy másik világból érkeztek a Létsíkok Együttállásaként ismert kataklizma idején. Megtudjuk, hogy a magasabb rendű vámpírok elképesztő erejük ellenére ugyanolyan érző lények, mint mi, emberek, és bár nem csillognak, egy tragikusabb sorsú képviselőjük a kicsit emós öltözetet részesíti előnyben – vagy legalábbis ugyanahhoz a szabóhoz jár, mint Corvo a Dishonoredból. Geralt megtapasztalja, milyen egy vérszomjtól örjöngő vámpír valódi arca, ugyanakkor ismét bebizonyosodik a Witcher világának egyik örök igazsága, miszerint sokszor nem az az igazi szörnyeteg, aki annak látszik. Geralt a könyvekben is gyakran megkönyörül rajtuk, illetve a hozzá hasonló számkivetettekkel, együttérzése okán, hajlamos szokatlan barátságokat kötni. Ilyenre kiváló példa a vámpír Regis, aki – minő véletlen! – sokunk kitörő örömére szintén Toussaint-ban tartózkodik, és nagyban hozzájárul a fajtájáról szerzett ismereteink bővítéséhez. Különösen mókás, amikor a játék közvetlen és közvetett módon is kigúnyolja a vérszívókkal kapcsolatos néphiedelmeket. A grófnőt például maga Geralt világosítja fel arról, hogy sem a karó, sem a napfény nem árt nekik. A kifogástalan modorú Regis búvóhelyét pedig hatalmas fokhagymafüzérek ékesítik, és menősége szempontjából az sem elhanyagolható, hogy egy csontvázat használ kalaptartóként...

TOUSSANT-BA MEGYEK NYARALNI

Toussaint-i tartózkodása idején Geralt a „Rómában viselkedj rómaiként" elvet Corvo Biancot. Otthonunkat a Skyrim Hearthfire kiegészítőjéhez hasonlóan fejleszthetjük és kidekorálhatjuk falra aggatott kardokkal, vagy akár giccses festményekkel – de ha már skyrimes párhuzamok, van új lópáncél is! Természetesen Geralt számára is akad sok kard és páncél, amelyek közül a hat új witcher-szettet tetszés szerint átfesthetjük, hiszen miért pont magát Geraltot ne ihletné meg e festői táj? Felszerelésünket jobban a játékstílusunkhoz igazíthatjuk, mint eddig bármikor, meglévő képességeink mellé új mutációkat elsajátítva pedig a korábban túl keménynek bizonyuló szörnyek trófeáját is megszerezhetjük.

Toussaint színes és élettel teli fővárosa, Beauclair annak csodaszép palotájával és nyüzsgő negyedeivel szintén számos felejthetetlen élményt tartogat Geralt számára. Például okáért a bankban formanyomtatványokat hajszol, utánajár a temetőből éjszakánként hallatszódó óbégatásnak, szoborról letört hímtag után nyomoz, ha pedig sok a stressz, bucira veri a Helyi Vagány Csávók képét.

Ha ez nem lenne elég, a helyi piaci igényekhez igazodva egészen szokatlan megbízásokat is elvállal: portréfestőnek áll modellt, szörnyekkel szelfiző természetfotóst ismertet meg a helyi élővilággal, vagy szőlőültetvényeket kártevőmentesít. És amennyiben

OLVASÓK ELŐNYBEN

AKI OLVASTA ANDRZEJ SAPKOWSKI MAGYARUL EDDIG MEGJELENT WITCHER KÖNYVEIT, AZ SZOKÁS SZERINT SZÁMOS UTALÁST SZÚRHAT KI A BLOOD AND WINE-BAN, AZONBAN OLYASMIT IS MEGTUDHAT, AMI LENGYEL BARÁTAINKNAK MAGÁTÓL ÉRTETŐDŐ, NEKÜNK AZONBAN HATALMAS SPOILER. AZ ITTHON A PLAYON ÁLTAL KIADOTT REGÉNYFOLYAM LEGUTÓBB MEGJELENT RÉSZE A SORBAN A HARMADIK, TŰZKERESZTSÉG VOLT (NÁLUNK V-ÖSKÉNT SZÁMOZZÁK AZ ELSŐ KÉT NOVELLÁSKÖTET MIATT), MÁRPEDIG A TELJES SOROZAT ÖT REGÉNYBŐL ÁLL, VAGYIS KETTŐRE MÉG VÁRUNK, AMELYEK TARTALMÁT FORDÍTÁS HÍJÁN NEM ISMERJÜK. TAVALY AZ ALAPJÁTÉK RÁNTOTTA LE A FÁTYLAT EMHYR VAR EMREIS CSÁSZÁR ÉS CIRILLA VALÓDI KÖTELÉKÉRŐL, JELEN KIEGÉSZÍTŐBŐL PEDIG AZT A SZOMORÚ TÉNYT TUDHATJUK MEG, HOGY A MAGYAR KÖNYVEKBEN EGY MÉG NAGYON IS ÉLŐ KEDVES SZEREPLŐ AZ UTOLSÓ KÉT REGÉNY EGYIKÉBEN MEGHAL.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BÚJD A BESTIÁRIUMOT!

Milyen bomba hatásos ellene, melyik Jelre érzékeny? Az erősebb szörnyeket másként szinte lehetetlen legyőzni. Ha még nincs róla bejegyzés, akkor sem kell pánikba esni, hiszen többnyire ránézésre meg lehet állapítani, hogy kísértetek, avagy sárkányfélék elleni olajat kenj az ezüstkard pengéjére. A Bestiárium mellett más könyveket, vagy küldetéssel kapcsolatos feljegyzéseket is olvass szorgosan.

MEDITÁLJ!

Legalább annyira alaprutinná kell válnia, mint a gyakori mentésnek, normál és könnyebb fokozaton ugyanis Geralt ilyenkor nemcsak az elfogyott készleteket pótolja, hanem regenerálódik is. Ha türelmetlen vagy, meditációval adott esetben egyes küldetések „várj egy napot" kérésének is eleget tehetsz, de a komolyabb összecsapásokra is érdemes rápihenni. Jótanács otthonra: ruházz be egy kényelmes ágyra!

MUTÁLÓDJ!

Beauclair-be érkezése után nem sokkal Geralt levelet kap Yennefertől, amelynek elolvasásával elérhetővé válik egy küldetés, amit érdemes minél előbb megcsinálni. Teljesítésével már nem csak mutagénekkel sokszorozhatjuk meg képességeink hatásfokát, hanem a karakterképernyőn megnyílik a mutációs rendszer, amely újabb képességek elsajátítását teszi lehetővé, komolyabb csatáknál pedig sorsdöntő lehet.

Geralt nem csak a szerelemben, hanem a kártyában is legalább olyan szerencsés, főleg hogy a kiegészítő fel is bővíti a már ismert paklikat.

kellően sokat tesz a helyi szőlőkultúráért, a termelők bort is elneveznek róla, hiszen csak jobban fogy a vérvörös nedű, ha Blaviken Mészárosaként palackozzák. Szokatlan kontextusban a Négytülki Ravix neve is elhangzik, és figyelmesen játszva sok más, a könyvekre tett kikacsintást is elcsíphetünk. Bár úgy tartják, a vajákoknak nincsenek érzéseik, Geraltból a Füvek Próbája és a mutációk sem tudták kiölni ellenállhatatlanul fanyar humorát, amely pokróc stílusával párosítva a játéktörténelem egyik legszórakoztatóbb főhősévé teszi, ráadásul a szíve is a helyén van. A környék nyújtotta örömök közepette sem feledkezik meg kötelességéről, és a bajbajutottak mellett a mástól segítséget nem remélhető elátkozottakon is igyekszik segíteni attól függetlenül, hogy az illető tollas, gyökeret vert, vagy csak megszállott kanálgyűjtő.

BORBAN AZ IGAZSÁG

A Blood and Wine kapcsán kihagyhatatlan közhely, hogy nemcsak a nő, de a The Witcher 3: Wild Hunt is olyan, mint a jó bor: idővel csak nemesedik. A lengyelek nyílt világú szerepjátéka megjelenése óta rengeteget fejlődött, és a kiegészítővel együtt megjelent patch-csel grafikailag és játékmenet tekintetében is most ért a csúcsra. A káprázatosan részletgazdag látvány lassan megközelíti a korai E3-as videók szintjét, és a Witcher borongós világához mérten már-már giccsesen színes Toussaint az égszínkék egével, kristálytiszta vizű tavaival, és élénk színű vadvirágaival ugyanolyan lenyűgöző, mint amilyen Skellige szigete volt első látásra – csak itt ez a hatás később sem hagy alább.

A JÁTÉKMENET UGYAN NAGYRÉSZT A RÉGI MARADT, A TARTALOM AZONBAN ANNYIT BŐVÜLT, MINT MÁS FEJLESZTŐKNÉL EGY FOLYTATÁS ESETÉBEN.

A Blood and Wine az alapjátékhoz hasonlóan annyit ad, amennyit kiveszel belőle, és a legutolsó szeglet felfedezése ezúttal is komoly elköteleződést igényel. Ám cserébe többszörösen meghálálja a bele fektetett időt. Persze minél többet játszunk, annál nagyobb eséllyel futunk bele olyan vicces bugokba, mint a felaprított ellenfelek levegőben maradó végtagjai, a földbe nyakig süllyedő, vagy a föld fölött levitáló parasztok, de legalább a lovas bugokról tudjuk április elseje óta, hogy szándékosak (nyihaha). A rengeteg új küldetés között találunk humorosat és komolyat egyaránt, és az elképesztő profizmussal vágott átvezetőkben gazdag fő szál mellett ezúttal is átkokat megtörni a legemlékezetesebb, hála a többféle, gyakran szívbemarkoló végkifejletnek. Ezeken túl is van bőven tennivaló, hiszen még mindig ez az a férfias játék, ahol valós időben nő az arcszőrzetünk, ezért néha nem árt elmenni a borbélyhoz. Ha pedig egy idővel elegünk van a világból, visszavonulhatunk a birtokra kártyázni, elvégre az új gwent pakli sem fogja összegyűjteni magát.

A bor sűríti a vért, tartja a közmondás, nekünk, magyaroknak pedig igazán nem kell magyarázni, milyen jó dolog a bor. A Witcher 3-nak ugyanilyen jó tett a Blood and Wine által hozott vérfrissítés, amely a lehető legméltóbb lezárása napjaink minden túlzás nélkül legjobb nyugati szerepjátékának. Ügyhogy nincs más hátra, elő a borospoharakkal, és igyunk Ríviai Geralt egészségére!

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

GÉPIGÉNY

Intel CPU Core i7 3770 3.4 GHz / AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia GPU GeForce GTX 770 / AMD GPU Radeon R9 290 VGA, 35 GB HDD.

Cégér nélkül is elkél a jó bor, a Blood and Wine-t pedig reklámozni sem kell, hiszen ha csak az alapjáték színvonalát hozná, már amiatt is kihagyhatatlan lenne, helyenként azonban túl is szárnyalja azt.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Varázslatos új tájak, soha el nem apadó bor, illusztris társaság, és persze rengeteg szörny és megtörésre váró átok. Vajáknak lenni sosem volt még ilyen jó!

KONTRA

Néhány, a nyílt világú játékokra tipikusan jellemző apró bug, amelyek inkább viccesek, semmint zavaróak.

95%

VÁLTS SZERSZÁMOT!

Amint tudod, keresd fel a helyi mesterkovácsot, mert megbízást ad arra, hogy kerítsd elő hat különböző iskola vajákjának felszerelését, pontosabban azok terveit, ő pedig bármelyiket készségesen el is készíti számodra (jó sok pénzért és egzotikus összetevőkért cserébe). Viselj szintednek megfelelő páncélzatot, kardjaidat erősítsd rúnákkal, és ne feledd, hogy a witcherpáncélok több szinten is fejleszthetőek!

OTTHON, ÉDES OTTHON

Amint tudod, kezdd el fejleszteni Corvo Biancot, mert hasznos meglepetést tartogat a pincében, sok kényelmi funkcióról nem is beszélve. Bár a renoválás igen borsos mulatság, ne sajnáld a pénzt az olyan úri huncutságnak tűnő lakrészekre sem, mint a vendégszoba, egyes mókásabb mellékküldetések jutalmát pedig lakod otthonosabbá varázsolására fordíthatod. Ne feledd, hogy itt eszközeidet is tárolhatod!

JÁRJ NYITOTT SZEMMEL!

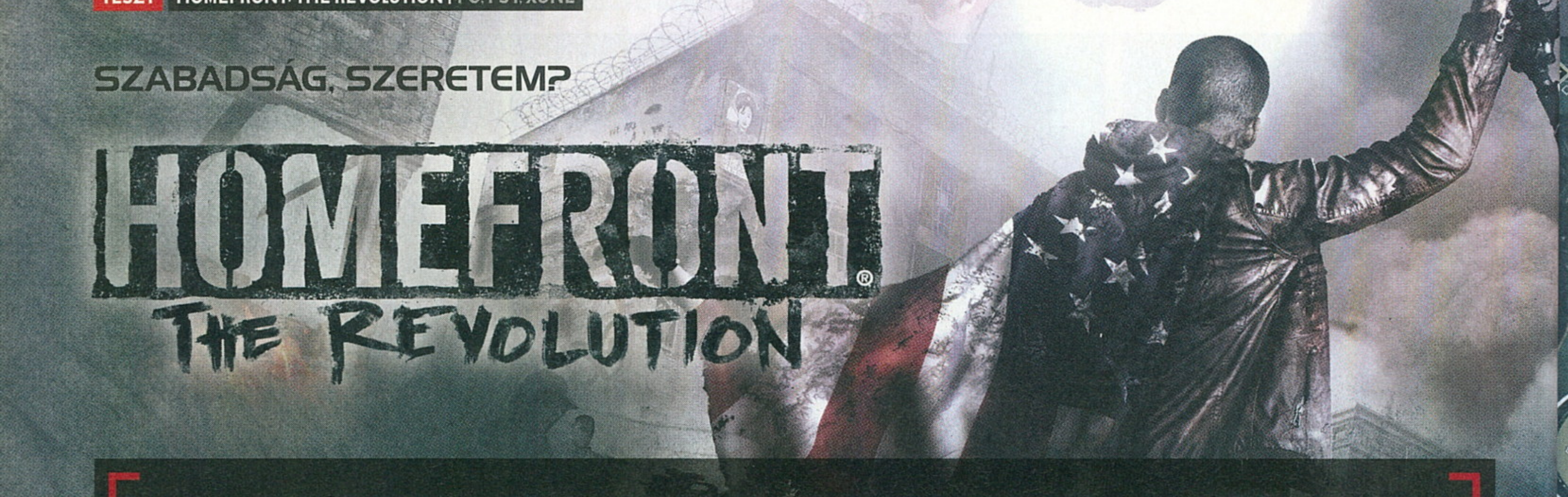
Öreg hiba azt gondolni, hogy küldetést csak a falvak és városok hirdetőtábláinál vehetsz fel, a legszórakoztatóbbak ugyanis sokszor egy-egy kocsmában vedelő, vagy utcán ácsorgó alaktól vállalhatóak el, de lakott településen kívül is bőven akad spontán felmerülő teendő. Ha úgy érzed, kezd sok lenni a feladat, koncentrálj a szintednek megfelelőekre, valamint használd sűrűn a gyorsutazás lehetőségét!

JÁTSZD ÚJRA!

Ha az idődbe belefér és türelmed is van hozzá, akkor legalább részben játszd újra azokat a hosszabb küldetéseket, amelyeknek a végkimenetelével nem vagy egészen elégedett! Különösen az átoktörős vaják megbízásokra igaz, hogy Geralt döntéseinek tükrében egészen másképp is végződhetnek, mint elsőre gondolnánk, a kisebbik rosszat jelentő keserédes lezárás pedig mindig megéri a ráfordított energiát.

SZABADSÁG, SZERETEM?

HOMEFRONT® THE REVOLUTION



[IRTA JOHNBART] **MÁSODSZOR KERÜL A KOREA ÁLTAL ELTAPOSOTT USA GÉPEINK KÉPERNYŐIRE, BÁR AZ ÚJ FEJLESZTŐ TISZTA LAPPAL KEZDI ÚJRA A SOROZATOT. AZ ÖTLET JÓ, DE A MEGVALÓSÍTÁS MÁR KEVÉSBÉ – ELŐDJÉHEZ HASONLÓAN ÍGY VÉGÜL SAJNOS EZT A FORRADALMAT IS LEVERTÉK.**

A Homefront: The Revolution (innentől H: TR) megjelenésével kijelenthető, hogy a sorozat nem hoz szerencsét a vele kapcsolatba kerülő fejlesztőknek, a széria újragondolásaként szolgáló epizód ugyanis elődjéhez hasonlóan szintén nehéz szülés volt. Pénzügyi problémák, szétzilált stúdió és két kiadóváltás is tarkította a fejlesztést, amely a THQ és a Crytek után a Deep Silvernél kötött ki. Utóbbi pedig semmit nem bízott a véletlenre, a cég ugyanis nemcsak a (Dambuster Studiosra átkeresztelt) Crytek UK csapatát tartotta meg, de a 2015-re belőtt kiadást is 2016-ra tolta, hogy a gátrombolóknak elég idejük legyen befejezni a játékot. Nos, Pierre Vergniaud szavaival élve mondhatnám, hogy ez a forradalom is „felfalta saját gyermekeit", a H: TR ugyanis játékmenetében átlagos, technikai téren viszont kritikán aluli open-world lövölde lett.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Dambuster Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A játék május 20-én futott be, a forradalom az itthoni boltokban 12 ezer forintért, míg a Steamen cirka 19 ezer (!) hazai valutáért zsákolható be.

A KOREAI ALMA

Ez pedig nagy kár, a fejlesztők ugyanis vért izzadtak, hogy legalább kicsit hihetővé tegyék a banális „Észak-Korea lenyomja az USA-t" alapvetést, ennek érdekében pedig az előző rész háttérvilága is ment a levesbe. Az új idővonalon Kim Ir Szent szívatják meg elsőként az írók, dzsucse diktatúráját ugyanis elmossa egy áradás, az azt követő progresszív kormány pedig nemcsak déli szomszédjával békül ki, de a H: TR alternatív világának Szilícium-völgyét is kiépíti. Ez utóbbi ékköve a phenjani Apple APEX Corporation, amely egymaga fejleszti ki a XX. század második felének összes informatikai mérföldkövét a PC-től az okostelefonig, a Föld leggazdagabb nemzetévé téve így az országot.

Aztán a cég belép a hadiiparba is: 2020-ra mindenki a flintáikkal „védekezik", beleértve az USA-t is, amelyre ezen az idővonalon eléggé rájár a rúd. Amerika ugyanis nemcsak a '60-as évek űrversenyét veszíti el, hanem a terror elleni háború és a 2008-as gazdasági válság is kicsúszik a kezéből, billiós adósságba verve így magát az APEX felé, amely végül megunva a jenkik üres ígéreteit, távolról „lekapcsolja" az amerikai hadsereget, és sebtiben meg is szállja az országot. A cég az USA ásványkincseinek kibányászásával akarja kiegyenlíteni a cehhet – ehhez viszont a gettókba zárt lakosságnak is lesz pár szava.

A PHILLY SRÁCOK

Az alulról szerveződő ellenállás a függetlenségi nyilatkozat és az amerikai alkotmány otthonában, Philadelphiában székel: itt kapcsolódik be néma főhősünk, Ethan Brady is a szabadságharcba, aki a játék első fél órája alatt az amerikai „terroristák" fő hentesévé válik. A cirka 15-20 órás kampány célja az ellenállás (játék

A Homefront új részének kidolgozott forgatókönyve olyan őszinte és döbbenetes szövegtartalommal bír, hogy azt muszáj prezentálnunk:

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÜSS ÉS FUSS!

Nehezebb fokozatokon, illetve a játék elején (amikor még híján vagyunk fegyvereknek, kütyüknek és fejlesztéseknek) jobban érezhető a KPA erőfölénye, kerüld hát a rambózást, és próbálj valódi gerillaként játszani! Maradj mindig fedezékben, válts gyakran pozíciót, és kerüld az elhúzódó tűzharcokat! Üss rajta durván és váratlanul a rezsim katonáin, majd oldj kereket, amilyen gyorsan csak tudsz!

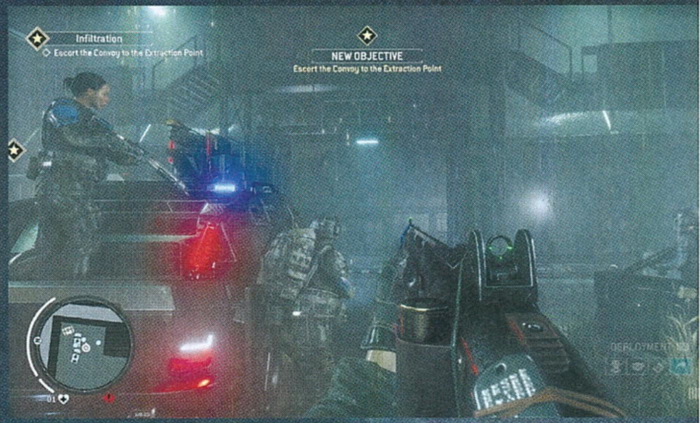
EGYSÉGBEN AZ ERŐ?

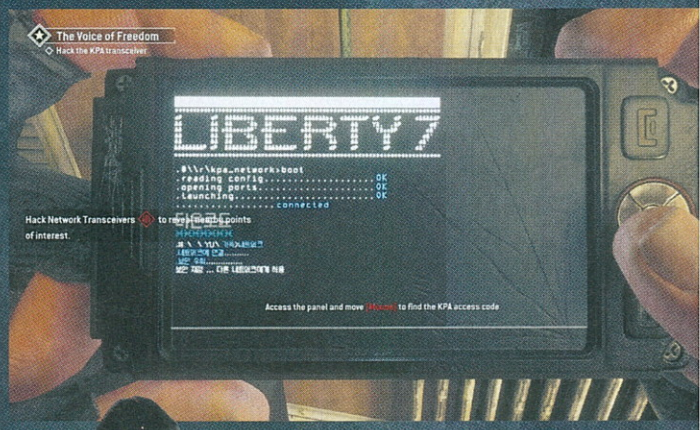
Bár gerilla cimboráink AI-ja finoman szólva sem szofisztikált, intelligenciájukat lelkesedéssel pótolják, a nagyobb bázisok és rendőrőrsök letámadása előtt így érdemes minél több fegyvertársat összeszedni (egyszerre max. négyen jöhetnek velünk), és velük együtt nekimenni a célpontnak. Bár parancsokat nem adhatunk nekik, elég jól elvonják a tüzet, így kicsit könnyebb dolgunk lesz harc közben.

AMI A TÁVCSÖVÖN KIFÉR

A pályák open-world jellegéből adódóan erősen ajánlom, hogy az első új fegyveretek a nyílpuska legyen, és hogy mihamarabb vegyetek hozzá egy nagyobb optikát. A flinta csendes, a kilőtt nyílvesszők felszedhetőek, és nemcsak a katonákat takaríthatjuk el vele biztos távolságból, hanem a máskülönben nehezen kifüstölhető mesterlövészlányokat is, a csúzli így abszolút megéri a befektetést.

„Vigyázz Tibi, lángolsz” – kiáltott Misi, és már barátja segítségére is sietett egy üveg ásványvízzel. Vagy esetleg Molotov-koktéllal? Részletkérdés!





elején elfogott) vezérének kiszabadítása, ami persze nem lesz egyszerű menet, mentorunkat ugyanis a koreai adminisztráció (innentől KPA) a jól őrzött belvárosban tartja fogva.

Maga a sztori nagy meglepetéseket nem tartogat, már ha a szörnyű karakterábrázolást nem vesszük ide, a Dambuster íróinak ugyanis sikerült majd' az összes nevesített társat ritka ellenszenves

Az elátkozott fejlesztés eredménye egy tűrhető FPS, amire két nap után sajnos a kutya sem fog emlékezni.

személyiséggel felruházniuk. Fikagép pacifista közhelygyár, tenyérbemászó veterán, vagy épp szadista, a főhősünket majdnem halálra kínzó punk csaj – cimboráink (?) zöme az amerikai felsőbbséget hirdető nacionalizmus legrosszabb jegyeit kelti életre, így komolyan mondom, konzervatív hazafi létemre Brady helyében egy óra után bemószeroltam volna az egész csapatot, nem hogy még a kifutófiújuk is legyek. Ha a Dambuster célja az eltúlzott nacionalizmus pellengérre állítása volt, akkor célba találtak, csak épp nem értem, hogy akkor miért a kritika tárgyát erősítve kell végigharcolnom az előttem álló 15-20 órát…

A zónák földjén

Térjünk rá viszont a tényleges játékmenetre, az ugyanis biztosabb lábakon áll, mint a nevetséges narratíva!

Philadelphia kifejezetten rossz passzban van: a KPA több körzetre osztotta fel a várost, ezek veszélyességi szintjük szerint vörös, sárga és zöld címkét kaptak. Közülük (az elnyomókra) a vörös a legveszélyesebb – ezek a város elpusztult részei, ahol az ellenállás nyílt háborút folytat a KPA őrjárataival szemben.

Egy fokkal civilizáltabbak a sárga zónák: a lakosság itt viszonylagos nyugalomban (?) él, a koreaiak azonban totális megfigyelés alatt tartják a körzetet, a nyílt háború így lehetetlen – legalábbis ameddig észrevétlen akcióinkkal fel nem tüzeljük a népet annyira, hogy fegyvert rántsanak ellenük. Végezetül ott van Philly zöld zónája, amely a legjobb állapotú, de egyben legvédettebb negyed is – a totális kontroll alatt tartott, erődítményekkel teli körzet ostroma nem lesz sétagalopp.

Bár a fenti körzetek egy nyílt világú várost adnak ki, Philadelphia nem összefüggő térkép, hanem – a S.T.A.L.K.E.R. mintájára – több pályára tagozódik: az egyes negyedek viszont szabadon bejárhatóak, és tömve vannak tennivalókkal. Egyrészt a város népének szívét és lelkét megnyerő mellékfeladatokat kínálnak: ez pl. adott számú páncélautó és mesterlövész lenyomását jelentheti a vörös zónákban, míg a sárgákban a KPA propagandaeszközök sunyi szabotázsát, vagy épp a civileket vegzáló katonák/rendőrök csendes móresre tanítását

DIVATOS ELLENÁLLÁS

Hasonlóképp javaslom, hogy mielőbb gyűjtsétek össze a lét a fontosabb ruházati kiegészítőkre is (ezek a fegyverbolt Gear menüjében találhatóak), azok egy része ugyanis jelentős bónuszokat ad. A plusz két elsősegélycsomag vagy az 50%-kal hatékonyabb morfium pl. életet menthet, a rejtőszíneknek és a lépészajt csökkentő surranónak ugyanakkor a sárga zónákban vehetjük nagy hasznát.

BORN TO BE WILD

A nagyobb méretű pályákon jó hasznát vehetjük az elszórt motorkerékpároknak, amikkel lényegesen gyorsabban szelhetjük át a zónákat, mint gyalogszerrel. A mocik jellemzően konténerekben vannak elrejtve, azokat viszont csak akkor nyisd fel, ha tényleg szükséged van rájuk, az elvitt majd hátrahagyott motorok ugyanis nem spawnolnak újra a helyükön, amíg el nem hagyjuk a pályát!

MUTASD MEG, MIT TUDSZ!

Ha pénzre van szükséged, érdemes lehet bevállalni az elfoglalt bázisok némelyikén megjelenő üzenőfalakra kirakott melókat. A jellemzően challenge-feladatokból álló (tehát pl. adott számú ellenfél lefotózását vagy kinyírását előíró) Jobok kissé időigényesek, bár nem különösebben nehezek, és jellemzően 300-400 dollár körül fizetnek. Egyszerre 4 Job lehet aktív, azok állását a telefonodon követheted.

BELEVALÓ SRÁC VAGY!

A sárga zónákban alapesetben nincs riadókészültség, de ha rossz fát teszünk a tűzre, elég nagy elánnal üldöz minket a KPA. Szabotázsakciók után így érdemes mihamarabb a legközelebbi rejtekhely, azaz a térképen ikonnal jelzett szeméttárolók és hordozható vécék (!) felé venni az irányt, ha ugyanis nem ellenfeleink szeme láttára ugrunk beléjük, hamarabb lefújják a körözésünket.

FORRADALMI ESZKÖZÖK

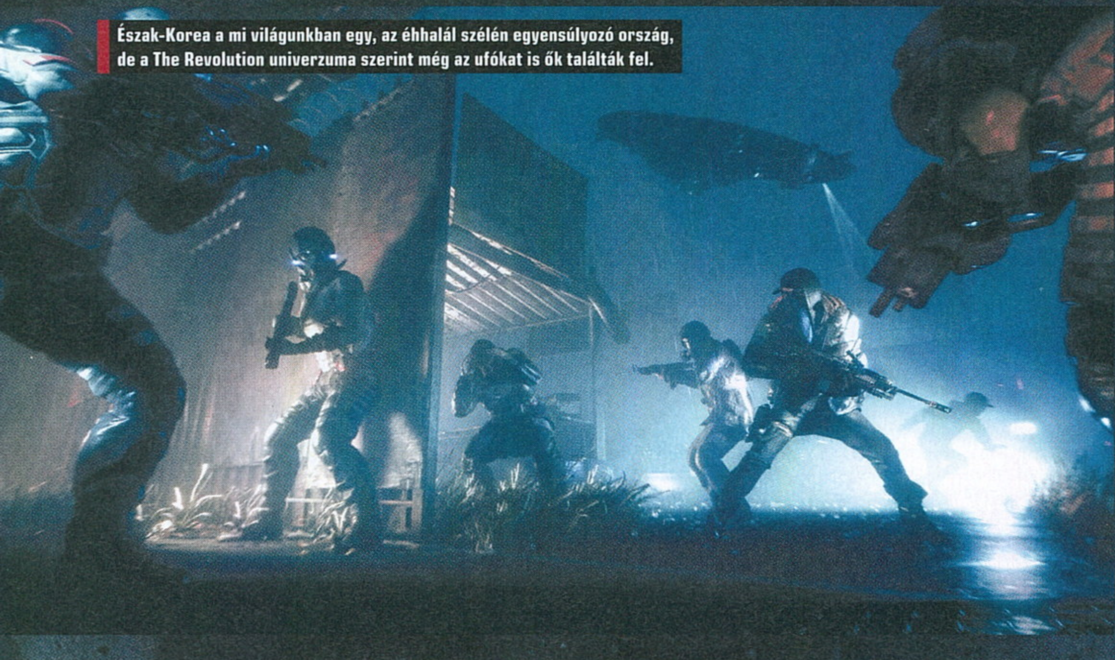
Bár az új Homefrontban fegyvereink statisztikáit készpénzzel, és a (szintén pénzmagért) beszerezhető kiegészítők felszerelésével is testre szabhatjuk, flintáinkra és kütyüinkre a legnagyobb hatással mégis a KPA Tech pontokkal kioldható „konverziós csomagok" vannak, amelyekkel teljesen átalakíthatjuk azokat. Lássuk, hogy mit eszkábálhatunk össze az ellenállás öt alapfegyveréből, és a rendelkezésre álló négy segédeszközből! (A lenti listából a rakétavető kimaradt, mivel az nem alakítható át más fegyverré).

FEGYVEREK

PISZTOLY	SÖRÉTES PUSKA	GÉPKARABÉLY	NYÍLPUSKA	HADIPUSKA
Alapkiépítés 15 töltényes tár, közepes pontosság, tűzsebesség, és sebzés. Gyors rajtaütésekre ideális.	**Előágyszán-ismétlő alapváltozat** Rövid hatótáv, nagy sebzés, nyolc töltényes kapacitás.	**Alapkiépítés** Minden téren átlagos, megbízható, sokoldalú gépkarabély.	**Alapkiépítés** Pontos, csendes, és halálos gyilkos. A kilőtt íjak felszedhetőek.	**Alapkiépítés** Nagy hatótávolságú precíziós félautomata karabély, 15 töltényes tárral, elfogadható tűzsebességgel, és jó sebzéssel.
Pneumatikus pisztoly Lassú, kis tárkapacitású, de csendes és erős konverzió. Lopakodás esetén remek partner!	**Automata konverzió** Kicsit alacsonyabb sebzés, megnövelt tárkapacitás és tűzgyorsaság.	**Könnyű géppuska** Megnövelt tárkapacitású és sebzésű, de kisebb pontosságú és hatótávolságú kiépítés.	**Öblöspuska** Nagy sebzésű, rövid hatótávolságú sörétes konverzió. Gyalogsági csoportok ellen ideális.	**Orvlövész puska** Csökkentett tárkapacitás és tüzelési sebesség, megnövelt sebzés és pontosság.
Géppisztoly Nagy tárkapacitás és tűzsebesség, közepes sebzés, de erősen pontatlan konverzió. Épületharchoz remek választás!	**Inferno konverzió** Előágyszán-ismétlő elrendezés gyújtólövedékekkel töltve. Gyalogság ellen nagyon hatékony!	**Aknavető** Tapadóaknák kilövésére alkalmas konverzió, járművek és drónok ellen hatásos.	**Lángszóró** Kis hatótávolságú, de gyalogság ellen gyilkosan hatásos átépítés.	**Freedom Launcher** Kis robbanóerejű rakéták kilövésére alkalmas átépítés. A ravasz nyomva tartásával több rakéta is kilőhető.

érthetjük alatta. Ezeken túl pedig ott vannak a Far Cry 3 outpostjaihoz hasonló előőrsök és bázisok is, amiket egy parázs tűzharc, vagy egy egyszerűbb logikai/ügyességi játék során kell elfoglalnunk – a variációk száma kellemesen nagy, ezért jár a pacsi a Dambusternek, még ha játékmenetében sok újat nem is mutatnak a Ubisoft konkurens sorozatához képest.

A szóló open-world rutintól ugyanakkor gyökeresen eltér a „Resistance Mode" néven futó online komponens: a négyfős co-op ütközetekre fókuszáló módozat külön karaktergenerálással és fejlődési fával, valamint a Warface-ből ismerős lineáris pályatervezéssel támad. Cimborákkal kifejezetten jó móka (a matchmakinget ellenben felejtsük el, ha csapatmunkára vágyunk),



Észak-Korea a mi világunkban egy, az éhhalál szélén egyensúlyozó ország, de a The Revolution univerzuma szerint még az ufókat is ők találták fel.

kipróbálása így javasolt mindenkinek, akinek bejön a kooperatív akciózás, vagy volt szerencséje a Crytek fentebb emlegetett free-to-play lövöldéjéhez (bár a cuccokat véletlenszerűen sorsoló megvehető ládákat illett volna hanyagolnia a brigádnak).

A FEGYVEREK SZAVA

Játékmenete és képi világa terén tehát a H: TR nem találja fel a spanyolviaszt, épp ezért süvegelendő, hogy az ellenállás mellett saját karakterünk fejlesztésére is nagy figyelmet fordíthatunk. Karakterünket két erőforrásból, jenki dollárokból és a KPA Tech pontokból fejleszthetjük. Előbbiekből új fegyvereket, kiegészítőket, fejlesztéseket és passzív bónuszokat adó felszerelést (pl. a futási sebességünket növelő mellényt) oldhatunk ki, utóbbiakból ugyanakkor tápos fegyverkonverziókat és a gerillaharc során használható kütyüket vehetünk.

E két tényező adja az FPS-es hadászat legfontosabb momentumait: előbbiek a Crysis valós idejű fegyvermódosításának továbbfejlesztései, melyekkel teljesen átépíthetjük a flintáinkat; utóbbiakkal ugyanakkor érdekes taktikai ízt vihetünk az összecsapásokba. Molotov-koktélt, pokolgépet, ellenfeleink figyelmét elvonó petárdákat, valamint a KPA drónjait és elektromos ajtóit meghackelő kütyüket szerezhetünk be – ezekről keretes anyagunkban írok többet, de a lényeg, hogy a játék legjobban sikerült elemeiről van szó, amik úgy-ahogy, de mentik a máskülönben esetlen játékmenetet.

FÁJÓ LÁBÚ PARTIZÁN

A H: TR rákfenéje ugyanis nem az, hogy több, unalomig ismert forrásból lopkodták

KÜTYÜK

ELTERELŐ PETÁRDA	CSŐBOMBA	HACKELŐ ÁRAMKÖR	MOLOTOV-KOKTÉL
Segítségével elvonhatjuk a járőröző katonák és a pásztázó léghajók figyelmét.	Járművek, gyalogság, és drónok elpusztítására alkalmas házi készítésű bombaszerkezet.	KPA drónok és elektronikus rendszerek feltörésére (pl. elektronikus zárak kinyitására) szolgáló eszköz. A meghackelt drónok az áramkör lejártáig a mi oldalunkra állnak.	Útvonalak átmeneti lezárására, és ellenséges gyalogság sebzésére használható egyszerű, de hatásos fegyver.
Eldobható változat Eldobás után földet éréssel aktiválódik.	**Eldobható változat** Eldobásra aktiválódik, két és fél másodperces időzítővel.	**Eldobható változat** Eldobásra aktiválódik és megsemmisül.	**Eldobható változat** Eldobás után ütközésre felrobban.
Mozgásérzékelő változat Ellenséges gyalogosok és járművek közelségére aktiválódik.	**Mozgásérzékelő változat** Ellenséges gyalogosok, drónok, és járművek közelségére aktiválódik. 50%-kal nagyobb hatóerő.	**Mozgásérzékelő változat** Ellenséges drónok közelségére aktiválódik.	**Mozgásérzékelő változat** Ellenséges gyalogság és járművek közelségére aktiválódik. 100%-kal nagyobb hatósugár.
Kisautós változat Távirányítós autóval célba juttatható konverzió.	**Kisautós változat** Távirányítós autóval célba juttatható konverzió.	**Kisautós változat** Távirányítós autóval célba juttatható konverzió.	**Kisautós változat** Távirányítós autóval célba juttatható konverzió.
Távirányítós változat Lehelyezése után telefonunkkal aktiválhatjuk. Az elterelés kétszer annyi ideig tart, mint más kiépítések esetén.	**Távirányítós változat** Lehelyezése után telefonunkkal aktiválhatjuk. 100%-kal nagyobb sebzés.	**Távirányítós változat** Lehelyezése után telefonunkkal aktiválhatjuk. 100%-kal hosszabb üzemidő.	**Távirányítós változat** Lehelyezése után telefonunkkal aktiválhatjuk. 50%-kal nagyobb sebzés, kétszer nagyobb égési idő.

össze, hanem, hogy a Dambuster a gyászos technikai megvalósítás miatt még azokat sem tudta élvezhetően egy játékba gyúrni. Ott van először is az MI, ami nem nagyon remekel: ellenfeleink néha halálpontosan kilőnek minket az utca túloldaláról, máskor pedig zavartalanul őrjáratoznak akkor is, amikor a szemük előtt táncolunk el egy rakétavetővel. Nem jobb a helyzet a szövetségeseink esetében sem, toborozott cimboráink ugyanis minduntalan az utunkat állják, épületeken belül így nem egyszer szorultam be miattuk (míg végül le nem lőttem őket...).

Nem százas a gunplay sem: nem érezni a fegyverek erejét, mellé pedig az animációk is elég darabosak – érzésre a Dambuster az egész ballisztikai modellt a korábban általa is gondozott Warface-ből emelhette át, ami persze kényelmes megoldás, de az még egy free-to-play lövöldében is max. fapados minőséget képvisel, hát még egy 12 ezer forintos shooterben.

Megfeneklik ugyanakkor a vörös és sárga zónák közötti játékmenetbeli váltás is, a máskülönben jó ötletet (azaz hogy az előbbiekben nyílt háborúzással, míg az utóbbiakban lopakodó szabotálással teljesítsük céljainkat) ugyanis hazavágja a csökevényes lopakodási rendszer. Az oktatómód emlegette „tömegben való elvegyülés" egyszerűen nem működik, ellenfeleink néha nekünk háttal állva is

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Négymagos 2.9 GHz processzor, 6 GB RAM, NVIDIA GTX 560 vagy AMD Radeon R7 260X VGA, 40 GB HDD.

Itt-ott érdekes ötletekkel operáló, de végső soron átlagos open-world FPS, jelenleg számtalan technikai problémával tarkítva. Ha befutnak a beígért javítások, egy leárazásnál érdemes lehet beszerezni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A megszállt Philadelphia változatos arculatú, a vörös-sárga-zöld zónák közötti eltérések kicsit feldobják a játékmenetet, a fegyverek és kütyük testreszabási rendszere egész ötletes, a co-op mód pedig cimborákkal elég szórakoztató.

KONTRA

A karakterek idegesítőek, a játék pedig egyszerűen nincs kész.

70%

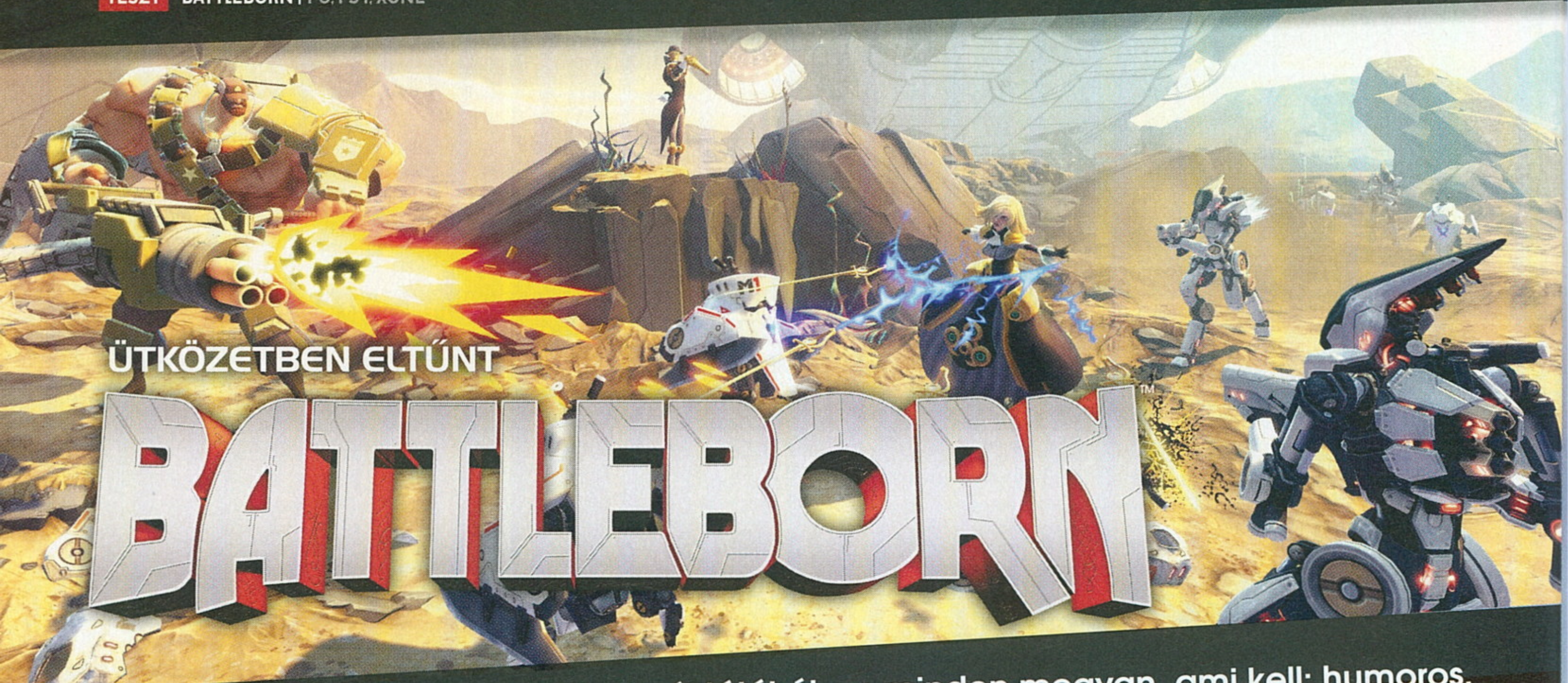
kiszúrnak minket, a lebukásnak pedig nincs tétje, a térképen jelölt kukákban vagy mobilvécékben elbújva ugyanis másodperceken belül lefújjathatunk minden riadót.

A kegyelemdöfést viszont így is az optimalizáció adja: bár a H: TR nem néz ki rosszul, azért annyira nem is szép – a szabadtéri területek elég elnagyoltak, éjszaka pedig semmit nem látni, épp ezért érthetetlen, hogy egy ex-Crytek stúdió hogy tudta ennyire elbarmolni a „saját" engine-jét.

A H: TR ugyanis platformtól (és PC-n részletességtől) függetlenül hajlamos durván beszaggatni, és 20-25 fps környékén ugrálni – bár a közelgő peccsek ezen biztosan javítanak, a megjelenést övező negatív visszhangot nem tudják majd felszámolni.

A TESTVÉRI SZERETET VÁROSA?

Dacára hát a lelkesedésnek és az új megközelítésnek, a H: TR-nek végül csak egy kétes dicsőségű duplázásra futotta, ugyanis ugyanolyan cudarul, és ugyanakkora negatív visszhang mellett sikerült elrajtolnia, mint elődjének. Szomorú ez, mivel a játék az ezerszer látott open-world toposzok ellenére is egy tartalmas, sőt itt-ott szórakoztató FPS. Akiket viszont nem zavar a minden téren átlagos nyílt világú játékmenet, a technikai bakik miatt szinte biztosan szívják majd a fogukat. Tegyük hát egyelőre le a fegyvert, és várjuk meg, hogy sikerül-e ráncba szedni a mozgalmat – ha igen, akkor egy nagyobb leárazásnál álljunk majd be a zászló alá!



ÜTKÖZETBEN ELTŰNT – BATTLEBORN

[ÍRTA CHRIS] **A Borderlands fejlesztőinek új játékában minden megvan, ami kell: humoros, látványos, változatos, és még egy kis MOBA is került a stílusjegyei közé, aminek hála aztán garantált sikert várhatnának tőle a készítői. De valami mégis hiányzik belőle.**

Nyugtassatok meg, hogy nem vagyok őrült, és néha veletek is előfordul, hogy azon morfondíroztok, milyen lenne a tökéletes videojáték a számotokra! Ilyenkor elképzelem, hogy egy belső nézetű lövöldözős cucc volna, amiben a gunplay olyan, mint a HALO-ban volt. De persze lennének benne szerepjátékos elemek is, amit jó sok küldetéssel támogatnék meg, majd végül egy nyitott világba ültetném mindezt – World of Warcraft egy kis Fallouttal. Persze egy tuti fejlődési rendszer is működne alatta, ami egyszerre lenne egyszerű, de közben hihetetlen mélységet is adna a játéknak. Na és a loot! A loot nagyon fontos, az lehetne olyan, mint a Diablóban!

ROSSZKOR ROSSZ HELYEN

Valahogy így készülhetett a Battleborn is, amit a Borderlands készítői hoztak tető alá. Ez a játék ugyanis egy tökéletesre megálmodott videojáték-massza, amiben egyszerre fedezhetők fel klasszikus, de mai napig tökéletesen működő játékelemek, van benne humor, rengeteg akció, hihetetlen mennyiségű tartalom, amit modern korunk legmegosztóbb zsánerével, MOBA-elemekkel öntöttek nyakon. Ez tök jól hangzik, ugye? Valóban az, nehéz is szavakba önteni, hogy mi a baj a Battlebornnal. A cikk végére érve is valószínűleg csak annyit fogok mondani, hogy ez egy szuper kis játék, de ne vedd meg! Ne vedd meg, mert ennyi pénzért ez drága, van jobb, van más, van olyan, amit nem unsz meg 5 óra alatt, és nem is kell várnod rá karácsonyig, hogy megjelenjen! A Battleborn voltaképpen a világ egyik legszomorúbb sorsú videojátéka, ami ha pár hónappal előbb jött volna, simán letarolja a piacot. Na, jó, ez kicsit túlzás, de tény, hogy bátran ajánlottuk volna mindenkinek. Most viszont más a helyzet.

A Battlebornban minden megvan, ami egy sikeres játékhoz kellhet. Ez azonban lehet, mégsem elég.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox Software

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Battleborn 2016. május 3-án jelent meg. A PC-s verzió ára 14 ezer forint, amit a Steam rendszerén belül aktiválhatunk. Magán a Steamen 49,99 euróba kerül a játék, ez átszámítva csaknem 16 ezer forint.

A Battleborn látványvilága hajaz kicsit a készítők korábbi játékára, a rajzfilmes külsejű Borderlandsre. Ez persze nem baj, sőt örömteli dolog.

ÉLT: 21 NAPOT

Tulajdonképpen nincs is olyan eleme a Battlebornnak, ami rossz lenne. Egy belső nézetű lövöldözős akciójátékot tessék elképzelni, ami megjelenésében roppantmód hasonlít a készítők korábbi alkotására, a Borderlandsre. Ez a hasonlóság már az első másodpercek után rendkívül szembeötlő lesz, szinte alig tudjuk elképzelni, hogy egy másik világban járunk. Pedig ez nem Pandora, hanem Solus, egy haldokló univerzum utolsó csillaga, ami köré összegyűlnek a galaxis intelligens fajai, hogy megmentsék a pusztulástól, és közben szép elegánsan kiirtsák egymást. Bár a sztori elég világvége hangulatot áraszt magából, a játék ennek ellenére megőrizte a Borderlands humoros vonulatát is, szinte percenként robbannak mellettünk a jobbnál jobb poénbombák. Folyamatosan érezhető a párhuzam a két játék közt, amire még rátesz egy lapáttal az is, hogy egyes szereplők szinkronhangja is ugyanaz maradt, mint az említett szériában volt. Ettől aztán végig azt várjuk, hogy mikor tűnik fel Claptrap és Mr. Torgue

SHIFT KÓDOK A BATTLEBORNHOZ

Ha valaki játszott már valamelyik Borderlands-játékkal, ismerős lehet számára a SHiFT kód fogalma. Ezek a kódok, melyeket a készítők dobnak ki különféle promóciók alkalmával weboldalakra, gyakorlatilag ingyenes tárgyakat, skineket és egyéb extrákat adhatnak nekünk, ha bemásoljuk azokat a játékban a megfelelő helyre (extra menü alatt). Csak arra vigyázzatok, hogy a kódok sokszor csak limitált ideig érvényesek. Itt mindig megtaláljátok az aktuális kódokat: http://orcz.com/Battleborn:_Shift_Codes

a színen. Ezt toldották meg a fejlesztők egy kis tower defense mókával, amire végül ráhúzták korunk egyik legnépszerűbb játékstílusát, a MOBA-t, így kapva meg magát a Battlebornt. Egy ilyen vegyes felvágott sokszor azon vérzik el, hogy egyes elemei nem jól működnek, mert a stíluskeveredés miatt nem találja a helyét a piacon, de a Battleborn esetében még ezt is kilőhetjük, ugyanis tényleg minden a helyén van, mindenből megfelelő mennyiségű tartalom jutott. Hihetetlen, hogy működik, de tény, hogyha keverni szeretnénk a modern FPS-eket a MOBA-kkal, akkor bizony pontosan egy ilyen játékot képzelnénk el. A gond csak az, hogy valakik ezt már megcsinálták. Méghozzá olyasvalakik, akik nem kezdők az iparban, és ha velük egy időben bárki játékot jelentet meg, az szakmai öngyilkosságot követ el. Ez a cég a Blizzard, játékuk pedig a nagyon is hasonló alapokon nyugvó Overwatch, ami tulajdonképpen pont annyival nyújt többet, hogy senki fia bele se szagol majd a Battlebornba. Kár érte, mert a Battleborn tényleg jó. A gond csak az, hogy idén májusban a jó nem volt elég a sikerhez.

HŐSI HALÁLT HALT

De mielőtt túl mélyre ásnánk a Gearbox Software sírját, nézzük meg, miért is olyan nehéz fogást találni legújabb játékukon! A Battleborn tehát elsősorban egy hagyományos FPS, ami jó, hiszen ezzel a stílussal nehéz bakot lőni, főleg úgy, hogy ezen a téren már van egy kis tapasztalata a stúdiónak. A tálalás és a harc ennek köszönhetően hozza az elvárható színvonalat, pörgős, élvezetes akciójelenetekkel kápráztat el minket lépten-nyomon. Kapunk bossharcokat, változatos terepet, különféle feladatokat, amit hasfalszaggatóan vicces párbeszédek tesznek rendkívül szórakoztatóvá. A Borderlandsből ismerős lootrendszer viszont nincs, ami az egyik legkiválóbb elemét képezte annak, illetve kapunk valami ahhoz hasonlót, amiről majd kicsit később beszélek. Változatos fegyverek helyett itt valami egészen másfajta diverzitással nyűgöz le minket a játék: hősökkel. Lényegében ezekre a karakterekre épül fel minden, akik közül az összes küldetés előtt választhatunk egyet. A játékban összesen 25 hős található,

velük játszhatjuk végig az adott missziót. Ezeket a szereplőket nagyjából úgy tessék elképzelni, mintha egy MOBA-t játszanánk: akadnak köztük távolsági fegyvereket használó sebzésosztók, kardokat forgató közelharci karakterek, varázslószerű gyógyítók és pajzsot cipelő harcosok. Mindegyikük egyedi megjelenésű és képességű figura, akiket a kampány során, profilunk szintlépésekor, valamint egyéb feladatok teljesítésekor nyithatunk meg.

Mindegyik hősnek akadnak főbb jellemzői, tehát az egyik az ellenfelek bénításában jeleskedik, a másik képes gyógyítani saját magát és csapattársait, a harmadik meg brutális fejlövésekkel pusztíthatja el ellenfeleit. Emellett megbújik a programban egy viszonylag egyszerű képességrendszer is, amivel tovább finomíthatunk egy adott karaktert, minden egyes küldetés alkalmával. Ez hasonlóan működik, mint bármely más MOBA esetében, tehát játék közben hőseinkkel tapasztalati pontokat gyűjthetünk, ezekből a karakterek szintet lépnek, és alapképességeiket tovább variálhatjuk úgy, hogy azok az aktuális kívánalmaiknak jobban megfeleljenek. Mondok egy példát: első hősünk Oscar Mike lesz, akinek egyik képessége az, hogy puskagránátot lő ki a fegyveréből. Ezt a gránátot a szintlépések során megváltoztathatjuk olyanra, ami tűzsebzést okoz, vagy akár távolabbra is hajíthatjuk. Ha valaki játszott már a Heroes of the Stormmal, akkor egy ahhoz hasonló rendszert kell itt is elképzelni, tehát lényegében talentek segítségével formáljuk és fejlesztjük hőseinket a

Ha azt hiszitek, hogy csak ti nem tudjátok kivenni, mi történik a képeken, akkor megnyugtatunk: a Battleborn néha tényleg nagyon kaotikus lehet.

Bár elsőre FPS-nek tűnik, a Battleborn jóval több annál. Bossok, loot, fejlődés, és némi MOBA-íz jellemzi, a képek tehát csalókák lehetnek.

játék során. És bár ez egy korántsem eredeti ötlet, rendkívül jól működik itt is. Egyszerű, mégis mélységet ad a játéknak, és ha belegondolunk, hogy 25 karakterről van szó, egy megunhatatlan program képe rajzolódik ki előttünk.

Ezt teszi még izgalmasabbá és színesebbé az, hogy küldetéseink során sárga kristályszilánkokat is gyűjtögethetünk, amely voltaképpen a játék egyik legfontosabb valutája is. Ezekből a szilánkokból ugyanis aktiválhatjuk a pályák egyes helyszínein lévő védelmi lövegtornyokat, amelyek esetében választhatunk, hogy azok épp bénító, sebző vagy akár más tornyokat javító tornyok (vagy akár drónok) legyenek. Ha pedig már azt hitted, hogy ennél összetettebb nem lehet a dolog, a küldetések végén még loot-ládákat is kapunk, amelyeket kibonthatunk, majd az azokban lévő cuccokat szépen loadoutokba rendezhetjük, és a fent említett szilánkokból aktiválhatjuk a küldetések során. Ezek a loot-cuccok persze nem olyanok, mint a Borderlands esetében, tehát nem új fegyvereket, tárgyakat kell elképzelni (hiszen a hősök fix fegyverekkel rendelkeznek), hanem passzív bónuszokat nyújtó kütyüket. Itt is találkozunk különféle ritkaságú és hatékonyságú tárgyakkal, melyek más-más szituációkban, más-más hősöknek nyújthatnak hasznos extrákat (gyorsabb fegyverújratöltés, automatikus szilánkgenerálás,

gyorsabb támadási sebesség stb.). No és persze a szilánkokon kívül létezik a játékban egy másfajta valuta is, amiből skineket és mozgási animációkat nyithatunk meg hőseinknek, és persze van hardcore nehézségi fokozat, ahol jobb a loot stb-stb.

MÉG EZ IS JÓ

Ugye, milyen szuperül hangzik mindez? Még akkor is, ha a felét sem értetted a fenti soroknak, annyit legalább sejtesz, hogy milyen bőséges tartalommal vár a Battleborn. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy lényegében egy kooperatív lövöldéről van szó, már mindenkinek csattan a pénztárcája kifelé, és azt keresi, hogy hol is lehet megvásárolni. Ja, igen, a Battlebornt játszhatjuk egyedül is, de tök felesleges, ugyanis az egész többszereplős módra lett megálmodva, kezdve a kampánytól a kompetitív részekig. A sztoriküldetéseket tehát nyomhatjuk többedmagunkkal is,egyidejűleg öten tudnak becsatlakozni. Ilyenkor a játék növeli a kihívás mértékét, több és magasabb életerővel rendelkező ellenfelet rak elénk, és nagyobb szerepet kapnak az egyes hősök speciális tulajdonságai, úgymint a gyógyítás és a folyamatosan rohamozó

HÁROM JÁTÉK, AMI ROSSZKOR JELENT MEG

A legjobb kiadókkal is előfordul, hogy rosszul időzítik egy-egy játékuk megjelenését. Az alábbi három alkotás elsősorban azért lett anyagi bukta, mert a lehető legkellemetlenebb időben robbantak be a piacra.

A Mirror's Edge komoly ellenszélben kellett, hogy jól szerepeljen – sajnos ez nem is sikerült neki. 2008 őszén jött, szinte egyszerre a Gears of War 2-vel, a Resistance 2-vel és a Left 4 Deaddel. Előbbi két cím ugyan csak konzolokra jött, a Valve shootere és a GTA 4 év végi PC-s portja azonban a windowsos piacot is letarolta.

Az Enslaved: Odyssey to the West egy minden téren kiemelkedő akció-kalandjáték, amit 2012 októberében adtak ki konzolokra. Egy időben a Castlevania: Lords of Shadow-val, a Sims 3-mal, a Fable 3-mal és a Dead Rising 2-vel. Ezek a címek pedig egyszerűen elhappolták a vásárlókat a Ninja Theory alkotása elől. Kár érte.

Ne tessék röhögni, a Duke Nukem Forever – amit egyébként a Gearbox fejezett be – szintén ide való: cirka 10 évvel késte le azt az időszakot, amikor az általa kínált játékmenet még megfelelő lett volna a sikerhez. Utólag visszanézve annyira talán nem volt fertelmes, de az elavultsága felett nem hunyhattunk szemet.

A GURUK MEGMONDJÁK

MIGUEL SAJNOS SENKI SEM FOG JÁTSZANI VELE

A Battleborn lesz az a játék, ami megnyeri majd a 2016-os legjobbjáték-választások „senki sem játszott vele, pedig jó" kategóriáját. Minden benne van, ami ahhoz kell, hogy akár fél órára, egyedül jól szórakozzunk, vagy akár egész éjjel toljuk a haverokkal. A legnagyobb hibája a rossz időzítés: jó fél évvel hamarabb kellett volna kiadni, és akkor talán nem mondaná mindenki, hogy csak egy Overwatch-klón az egész.

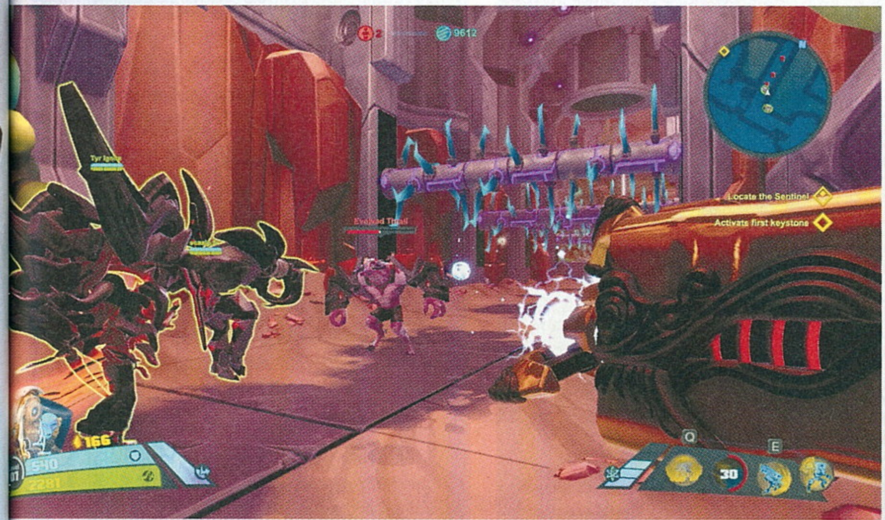
SOKKAL JOBB IS LEHETETT VOLNA **OBO**

Rengeteg jó ötlet, rossz kivitelezés – így tudnám a legjobban leírni a Battlebornt. A játék számos érdekes karaktert vonultat fel, a rekeszizmokat pedig a tipikus Gearbox poénok dolgoztatják meg, de ha már játékra kerül a sor, az egész széthullik. A meccseket totális fejetlenség jellemzi, ami aztán azonnal unalomba fullad, és csak a zsibbasztó golyózápor marad, ez azonban sajnos képtelen volt lekötni.

ellenfelek tankolása. A dolog egyetlen szépséghibája itt az, hogy nem mehetünk arra a küldetésre, amire szeretnénk, mert minden esetben szavazni kell arról, hogy melyik pályán akarunk játszani, ami annyira azért nem jó móka, főleg, ha csak úgy oldhatunk fel új hősöket, hogy végigjátszunk minden küldetést. Ehhez hozzátartozik még az, hogy ezek a küldetések akár 30-40 percig is elhúzódhatnak, ami miatt már villámgyorsan bekapcsolhat agyunkban az unalomrelé.

Ha viszont egy korlátok nélküli jó multit akarunk, akkor átmegyünk egy menüvel feljebb, és kiválasztjuk a játékos-játékos elleni küzdelmeket, ahol három játékmód vár minket. Ezek közül a legérdekesebb Meltdown névre hallgat, amely egy hagyományos MOBA ütközetet gondol újra. Ebben a játékmódban adott kétszer 5 játékos, akik egy kétsávos arénában küzdenek egymással azért, hogy acsapatuk jutassa el a legtöbb semleges szörnyet a pálya túlsó felére. Itt tehát kísérgetni és védeni kell a saját szörnyeinket, de közben tornyokat húzhatunk fel, amiket még tovább is fejleszthetünk, illetve megidézhetünk erősebb lényeket is, akik több pontot adnak a célba éréskor. Emellé tessék elképzelni a választható hősöket, a képességeiket, a fejlődési rendszer finomságait, valamint a passzív bónuszokat nyújtó tárgyakat! Ugye, milyen jól hangzik? Az is. Igazából ez a rész is teljesen rendben van.

A hangulat, a játékmenet, a fejlődés, a látvány... mind-mind remekel! Csak az a baj, hogy van jobb.



ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Intel i5-750 vagy AMD Phenom IIx4 945 processzor, 6 GB RAM, AMD HD 6870 vagy Nvidia GeForce GTX 460 VGA, 30 GB HDD.

A Battlebornban szinte minden klappol, amit akkor is érdemes kipróbálni, ha utálod a MOBA-kat. Viszont ha májusban csak egy játékra van pénzed, nem biztos, hogy ezt kéne választanod.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Kiválóan működik benne a MOBA-s vonulat, a hősök jópofák és változatos játékot kínálnak, a multi remek, a látvány rendben van.

KONTRA

Túl hosszúak a küldetések, idővel pedig repetitívvé válhat a szint-farmolás. És nagyon-nagyon rosszkor jelent meg.

80%

AZ OVERWATCH ESETE A BATTLEBORNNAL

De akkor mégis mi a fene bajunk van a Battlebornnal? Az, hogy túl erős a konkurenciája ahhoz, hogy labdába tudjon rúgni. Rettenetesen rosszkor jött, megjelenését csak épphogy be tudták suvasztani az Overwatch elé, ami valószínűleg egy utolsó elkeseredett lépés volt a kiadó részéről arra, hogy legalább abban a három hétben eladjanak belőle valamennyit, amíg kijön a Blizzard produkciója. Mert hiába klappol a Battlebornban minden, hiába ötvöz jól magában egyes elemeket, ha semmi forradalmi dolog nincs az egészben. Láttunk már hasonló MOBA-kat, láttunk már hasonló FPS-eket, egész egyszerűen lehetetlen már újat mutatni itt.

De a legnagyobb gond nem ez, hanem az, hogy ott az Overwatch, ami pont abban erős, amiben a Battleborn gyenge. Mindkét játékban a hősök változatossága teszi érdekessé az egészet, de akad köztük egy hatalmas különbség: amíg az Overwatch egy gyors, pörgős akciójáték, ami elé akkor is leülhetünk, ha csak 10 percünk van játszani, addig a Battlebornban egy küldetés minimum 30 percig tart, ami a 6. végigjátszásra már rohadt unalmas tud lenni. Egy ideális világban persze mindkettőt megvehetnénk, aztán legfeljebb két nap után eldönthetnénk, hogy melyik a jobb, de amikor egy PC-s játék 14 000 forintba kerül, akkor nem tudjuk bátran ajánlani a Battleborn megvételét. Egy őszi leárazás alkalmával, fél áron vagy akár nagyobb leértékeléssel bátran vegyétek majd meg, mert tényleg nem rossz játék. De most van nála jobb.

HÁBORÚ A NAGYHATALMAK KÖZT

WARS OF NAPOLEON

[ÍRTA **KONSZIHH**]

Az akciójátékok aranykorában nehéz hadjáratba kezd az, aki egy stratégiai címmel szeretne a közönség kedvére tenni. Viszont ha a Wars of Napoleon nem is akar nemzeteket hódítani, akkor is csatára kell kelnie a többi stratégiai nagyhatalommal.

Stratégiai nagyhatalmak alatt a Total War-sorozat képviselőit és az olyan Paradox-féle grand strategyket értem, mint az Europa Universalis 4. Ráadásul a Wars of Napoleon esetében ez a kihívás nem csak elméleti síkon áll fenn, hanem valóban szembe kell néznie a legújabb Total War-epizóddal, a 62. oldalon tesztelt Warhammerrel. Így az AGEod csapatának legújabb címe meglehetősen kemény helyzetben van, amikor be kell bizonyítania, hogy van olyan játékeleme, amivel kitűnik a műfaj két óriása közül, és nem csak az árnyékukban kullog. Míg a Total War-címek nagyméretű, valós idejű csatáikkal nyűgözik le a közönséget, addig Paradox Interactive alkotásai a gazdaság, illetve a kül- és belpolitikai folyamatok részletes irányításában remekelnek évek óta. Így a Wars of Napoleonnak eléggé korlátozott a mozgástere, mikor ki kell választani azt az egyedi fegyvernemet, vagyis játékelemet, amivel sikeresen elnyerheti a közönség tetszését.

PECSÉTES LETT A PORTRÉ

A Wars of Napoleon fejlesztőinek e szűkös korlátok ellenére is sikerült megtalálniuk azt a játékelemet, aminek a kellő kidolgozásával sokak érdeklődését kelthetik fel, ezen egyedi vonás pedig a végtelen

részletekig elmenő történelmi hűség. Ennek megfelelően hat kampányon keresztül játszhatjuk végig a Bonaparte Napóleon uralkodásának ideje alatt lezajló nevezetes háborúkat, vagyis az eddigi leginkább korhű megjelenítésben követhetjük az 1805-től egészen 1815-ig tartó időszak történéseit Európában és a nagyhatalmak gyarmatain.

A végigjátszás során szinte minden jelentősebb történelmi eseményről napra pontosan, rövid összefoglalókat és számos hiteles feljegyzést is olvashatunk, így a csaták között teljesen átfogó képet kaphatunk a korszakról. Továbbá, ami talán a legfontosabb egy a napóleoni háborúkat feldolgozó címnél, hogy a harci egységek, a gyalogságtól kezdve, a tüzérségen át, egészen az ellátmányszállítókig teljesen autentikus felszerelésben kerülnek ábrázolásra a kampányokban feltűnő összes nemzet esetében.

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
AGEod

MŰFAJ
grand strategy

MULTI
nincs

INFO

A Wars of Napoleon dobozosan decemberben, digitális formában 2016 májusában jelent meg. Ára a Steamen 37 euró, azaz kicsit több mint 11 ezer forint.

Bár ez a megjelenítés korhű, de korántsem a legesztétikusabb, hacsaknem a '90-es évek grafikai megoldásait akarta hűen elénk tárni az AGEod csapata. Ugyanis a mai elvárásokhoz viszonyítva a térképen mozgó parancsnokokat, illetve az egységeinket megjelenítő portrék, a kezelőfelület és a világtérkép sem éppen biedermeier olajfestmények. Ez egyébként arra vezethető vissza, hogy a Wars of Napoleont meghajtó grafikus motor idősödő koránál fogva meglehetősen korlátozott az általa kínált ábrázolási megoldások terén. Mindezek mellett, bármennyire is hihetetlenül hangzik, de annyira magas az erőforrás igénye, hogy zoomolásnál vagy képernyőgörgetésnél olyan elviselhetetlen szintre zuhan a képkockaszám, mintha egy mosógépen akarnánk 4K-s filmet nézni. Ezeket a teljesítménybéli problémákat pedig az tetézi igazán, hogy a nagyobb töltéseknél időnként teljesen kifagy a játék. Persze, tudom, hogy ebben a műfajban nem a látványon van a hangsúly, hanem a játékélményen, ezért talán lépjünk tovább a felszín kapargatásán, és nézzük meg közelebbről, mivel is van dolgunk!

JÖJJÖN A HADDELHADD

A korábban emlegetett kopottas kezelőfelület esetében nem igazán a grafikai kialakítással van gond, hanem inkább annak átláthatatlanságával, ami olyan távlatokig elmegy, hogy a tanítóvideók nélkül gyakorlatilag egy külön felderítőezredre lenne szükség ahhoz, hogy ki találjuk mi, hol és hogyan működik.

Kellemetlen kalandozásaink sora nem ér véget az interfész titkainak felderítésével, mert a körökre osztott játékmenetben is van egy kényelmetlen logikai csavar. Nevezetesen arról beszélek, hogyha kijelöltük a seregeink mozgásait, és elindítjuk az adott kört, akkor mindig az ellenséges csapatok lépnek először, majd a mi katonáink csak ezeket követően indulhatnak el azokra

A Wars of Napoleontól kár lenne szemkápráztató grafikát várni. A grand strategy műfajban a vizualitás inkább csak funkcionális elem.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ALAPKIKÉPZÉS

Ha nem ismerős az AGEod játékokra jellemző játékmenet, először mindenképpen tanácsos végigmenni a fontosabb játékelemeket bemutató tanítóvideókon, amiket egyébként bárki elérhet az AGEod hivatalos YouTube-csatornáján. Ellenkező esetben, a nem épp kézre álló kezelőfelületek miatt még azok is sokszor értetlenül ülhetnek a játék előtt, akik nem kis jártassággal bírnak más grand strategy címekben.

HA DÖCÖG A SZEKÉR

Mivel a beállítások menüben egyetlen grafikára vonatkozó opciót sem találunk, eléggé nehéz helyzetben vagyunk, amikor azt tapasztaljuk, hogy átlagos hardverrel rendelkező masinánkon, akadozik a játék. De semmi pánik, erre az a megoldás, hogyha sikeresen betöltöttük az adott kampányt, utána állítsuk át a térképet valósághű domborzati nézetről, a nemzetek által uralt régiókat mutató, színes térképre.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Ha valamelyik kampány során elakadnánk, és könnyen tovább akarunk jutni, akkor nem kell mást tennünk, mint hogy megfogjuk meglevő seregeinket és két-három nagyobb regimentté összevonjuk őket. Így ahelyett, hogy több kisebb osztagra osztanánk erőnket, csapatainkból megbonthatatlan egységeket kovácsolunk, amikkel bármikor, könnyedén leverhetjük a nagyobb és kisebb ellenséges haderőket.

LASSAN, DE BIZTOSAN

Bár minden kampányban megadott küldetést kell teljesítenünk, sokszor érdemesebb kicsit eltérni a hosszú távú tervektől, ha nem akarunk elveszni a csata hevében. Ezért bármi legyen a küldetésünk, ha nem tudjuk az adott körben teljesíteni azt, akkor mindig célravezetőbb, ha előbb szétverjük a nagyobb ellenséges seregeket, mert a sajátos logikájú körökre osztott harcrendszer könnyen megszívathat minket.

FELPERZSELT FÖLD

Seregeink hatékonyságát a parancsnok portréja mellett levő haderőpontok mutatják, hogy ezt hosszabb hadjáratok során is megőrizhessük, gondoskodnunk kell egységeink megfelelő ellátásáról. Ezt két módszerrel tehetjük meg: az első, hogy elegendő ellátmányszállító szekeret viszünk csapatainkkal, a másik módszer, hogyha bizonyos régiónként építünk egy ellátó központot, amit a közeli haderők is elérhetnek.

FONTOS A RANGSOR

Figyeljünk oda, hogy mely parancsnokaink irányítják a fontosabb seregeinket, mert vezetőinknek egyedi különleges képességei vannak, amik a csatákban sorsdöntők lehetnek. Ezen adottságok vonatkozhatnak a főembereink taktikai érzékére, illetve bónuszokat adhatnak egy egységes típusnak. Seregeink élén mindig a legmagasabb rangú parancsnokok állnak, akik között az előléptetéssel és lefokozással válthatunk.

MINDENKI EGYÉRT

Minden kampányban csak korlátozott számú parancsnok áll rendelkezésünkre, illetve a küldetések során ők is személyesen részt vesznek minden csatában. Ezért értékesebb képességekkel rendelkező vezetőinket igyekezzünk minél inkább óvni a felesleges veszélyhelyzetektől, mert egy vesztes csata során könnyen lesérülhetnek, vagy akár meg is halhatnak, aminek következtében búcsút inthetünk képességeiknek.

A történelmi hűségre nem lehet panasz: minden egyes nemzet, tartomány, vagy akár híres személy a neki megfelelő színekben és eszközökkel harcol.

a célpontokra, amik addigra már teljesen aktualitásukat vesztik, a korábban lezajlott ellenséges lépések miatt. Ennek köszönhetően kedvére szívathat minket a mesterséges intelligencia, miközben mi minden erőnkkel azon vagyunk, hogy elhárítsuk váratlan támadásait. Persze erre az esetre a jó megoldás, hogyha lépéseinknél az összes eshetőségre felkészülünk, de ez szerintem akkor sem semlegesíti azt az előnyt, amiből az MI indul.

a gyalogosok, a lovasok, és a tüzérség. Végül pedig az sem elhanyagolható, hogy milyen állapotban vannak az osztagaink. Például ha nem gondoskodunk megfelelően az ellátmányokról, akkor egységeink állapota romlani kezd, és parancsnokunk haderőpontjai is jócskán megcsappannak. Ez az ellátmányozási rendszer egyébként ad némi egyedi színezetet a játékmenetnek, bár e téren sem tudott kiteljesülni az AGEod alkotása, mert a felszerelé-

A Wars of Napoleonnak nagyon erős mezőnyben kell helyt állnia, ehhez pedig egyszerűen nem elég az, amit nyújt.

A Wars of Napoleon a játékmenet tekintetében egyébként nem mutat fel sok újdonságot, vagyis a műfajtól megszokott módon megszabhatjuk seregeink összetételét, összevonhatjuk haderőinket, vagy el is bocsáthatjuk katonáinkat, illetve egy-egy csata után új egységekkel tölthetjük fel szellős sorainkat. A csatákat tekintve nem számíthatunk olyan grandiózus valós idejű harcokra, mint a Total War-játékok esetében, viszont az összecsapások előtt megtervezhetjük stratégiánkat, ami jelentős befolyással bír a csata végkimenetelére, azonban menet közben sajnos ezen már nem módosíthatunk. Alapesetben egyébként a parancsnokaink portréjánál jelzett haderőpontok mennyisége dönti el, hogy ki nyeri meg a harcot. Ezek számát több tényező határozza meg, kezdve azzal, hogy mennyi és milyen típusú egységek vannak regimentünkben, illetve, hogy ezen belül milyen arányban oszlanak el

sek anyagi hátterét biztosító gazdaságot már nem mi irányítjuk, hanem egyszerűen az uralmunk alatt levő földterületek határozzák meg.

KÁRTYAVÁR EGY LAPBÓL

A Wars of Napoleon esetében tehát a mélység hiánya okozza a legnagyobb gondot, ami abból következik, hogy a fejlesztők egyetlen lapból akartak kártyavárat építeni. Ez a kártyalap nem más, mint a történelemhűség, amit bár sikeresen játszottak ki, de sajnos ez közel sem elég ahhoz, hogy mindent taroljanak vele a játszmában. Továbbá a vénülő játékmotor is jócskán hozzájárult a végeredmény sekélyességéhez és kopottságához. Ezek tükrében viszonylag szűk az a tábor, amely egy nagyobb grand strategy cím helyett a Wars of Napoleont választaná, bár egy próbát azért mindenképp megér a napóleoni háborúk és az azt körülölelő korszak iránt érdeklődők számára. G

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Pentium 4 CPU, 2 GB RAM, 1024 MB VRAM VGA, 1810 MB HDD.

A Wars of Napoleon egyik játékelemében sem különösebben kiemelkedő alkotás, de azok számára, akiknek a történelmi hűség a legfontosabb, mégis alkalmas szórakozást tud nyújtani, ha a sajátos játékmenetbe sikerül belerázódni.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

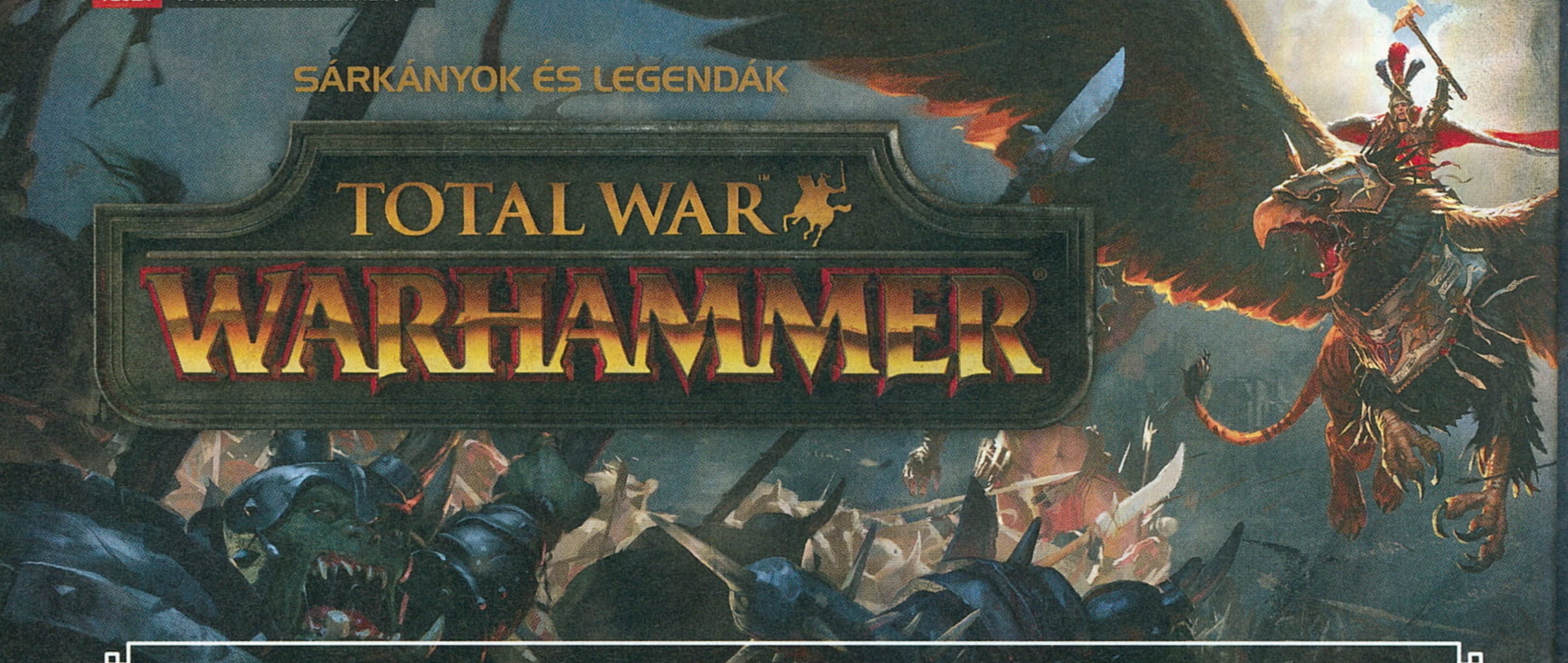
PRO

Történelmi hűség a maximumon, autentikus harci egységek, egyedi ellátmányi rendszer, atmoszferikus dallamokkal a háttérben.

KONTRA

Idejét múlt játékmotor, közepes játékmenettel, rosszul optimalizált, kopottas grafika, indokolatlan akadozással és kifogyásokkal tarkítva.

62%



SÁRKÁNYOK ÉS LEGENDÁK

TOTAL WAR WARHAMMER

[ÍRTA TIKA] **RÉGÓTA MORGUNK MÁR, HOGY KEDVENC TÖRTÉNELMI KIFESTŐKÖNYVÜNK, A TOTAL WAR NEM ELÉG SZÍNES, ÉS HA ÉPP NEM (MEGINT) EGY ÓKORI BIRODALOM TÉRKÉPÉRE KENJÜK FEL VASTAG MÁZZAL, HOGY ITT JÁRT CÉZÁR, AKKOR IS CSAK NAPÓLEONIG LAPOZHATUNK ELŐRE. SZÓVAL, HA TE IS ÍGY ÉRZEL, AKKOR KÖSZÖNJ SZÉPEN: WARHAMMER, RÉGI VILÁG, ISTEN HOZOTT!**

Azt, hogy egyáltalán létezik Total War, és a Creative Assembly ma nem béna sportjátékokat gyárt (a krikett igenis béna...), kis túlzással egyetlen embernek köszönhetjük, Michael M. Simpsonnak. A Swords and Sorcery (egy legendás ZX Spectrum játék) alkotója valamikor a '90-es évek végén került a CA-hoz, ahol épp a Command & Conquer keltette őrületet akarták meglovagolni egy alacsony költségvetésű stratégiai játékkal. A fáma szerint Simpsonék már a próbán nagyot gurítottak. A 3D-s grafika és az újszerű perspektíva láttán az EA mélyebben a zsebébe nyúlt, és így jöhetett szóba, hogy kellene a Shogunhoz egy kampányfelület, meg egy jó katonai szakértő, mert vétek lenne az egészet egyszerű csatákra elpazarolni. A többi pedig már történelem, és ezt vehetjük akár szó szerint is, mert a legutóbbi részig, az Attiláig bezárólag mindig minden csak római cézárokról, sógunokról és középkori királyokról szólt...

A Warhammer egy új korszak kezdete a brit stúdiónál, sőt ha hinni lehet a pletykáknak, akkor ez most csupán az első felvonás, amit további kettő követ majd, miközben ingyenes és fizetős tartalmakkal is jócskán körbe lesz lövöldözve az Óvilág. Az a világ, amely egy igazi csemege a fantasy univerzumok között, ugyanis a megalkotásakor a Games Workshop a késő középkori, reneszánsz Európa vonásait használta fel. A helységnevek, tartományi felosztások között számos analógia mutatkozik, például Marienburg vagy Altdorf valóban létező helyek, miközben a tudomány és a mágia sajátos elegye járja át az egészet. A feketelőpor és a sárkányok jól megférnek itt, a lakói pedig szokás szerint örökös háborúkban aszalják egymást. Történetünk kezdetén például az emberek birodalma még választófejedelemségek és egymással marakodó tartományok kusza halmaza. Délen, a sivár pusztákon az ork törzsek fenik élesre a pengéket, Sylvaniában pedig Mannfred von Carstein csupán csak egy a feltörekvő vámpír grófok közül, és a kontinenst átszelő hegyláncon a törpe erődök sem egyesültek Haragtartó Thorgim keze alatt. Nem szaporítom tovább a szót, az imént emlegetett négyes hőseiből lehet csemegézni, illetve választható még a totális gonosz, ha az előrendelői bónuszt, a Chaos pakkot is sikerül begyűjteni. A megérkezés ismerős élmény lesz, a Warhammer ugyanis a Total War: Attila keretrendszerét használja, ugyanakkor persze új impulzusok is akadnak, mert nem mindennap látunk szörnyeket kószálni a gyepen. A körökre osztott felület tele van fantasy díszletekkel, csontokkal, maradványokkal, sziklába faragott hatalmas arcokkal, és mindent átjár az eleven, hullámzó mágia – egy kéken csillámló, kavargó szél.

Tartalmas fantasy univerzum, rengeteg bevethető lény, mágia és persze klasszikus TW-játékmenet. Nem semmi.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

INFO

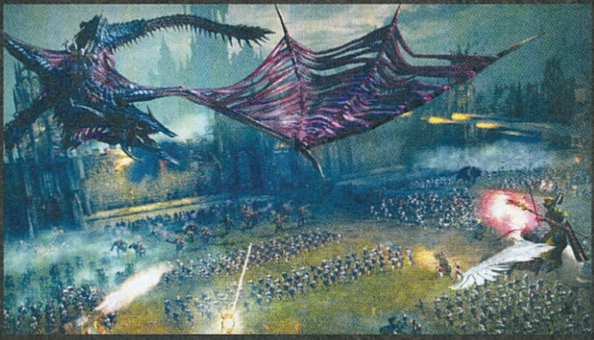
A játék május 24-én jelent meg. Itthon a limitált kiadás kerül a boltokba, dombornyomott fémdobozban, 13 990 Ft-os áron.

A látszólag kaotikus összecsapások valójában mesterien megtervezett csaták, ahol minden egység eltér egy picit az apró részletek frontján.

Az orkok és alávaló csatlósaik nem épp az intelligens megoldások hívei: sokkal jobban szeretik összezúzni ellenségeiket, mintsem tárgyalni velük.

NA, KI A FENE KOPOG MEGINT BE?

A fajok krónikája tulajdonképpen a korábbi Total War-epizódra hajaz, csak itt nem az Isten ostora (Attila) közeledik a szokásos bejátszásokban, hanem a Káosz hírnöke, és persze utána zászlót is bont ez az iszonyat, amely ellen minden népnek fel kell készülnie. Addig is tesszük a dolgunkat, ugyanúgy, mint korábban, a végső győzelemhez vezető kampánycélok – melyik fajt tedd hidegre, milyen tartományokat szerezz meg – pedig minden népnél adottak. A főhősök természetesen ott vannak a seregek élén, harcolnak, fejlődnek, és bizonyos szintek elérése után questeket oldhatnak fel, amelyek legendás fegyverekhez, egyedi hátasokhoz vezetnek, ergo ha csontsárkányon akarsz feszíteni, akkor szenvedned kell – nevezetes csatákat behúzni, eljutni messzi tájakra, esetleg legyártani pár ritka egységet. Eseményeknek és döntéseknek nevezett tételekből sincs hiány, itt derült ki például, hogy az Óvilágot is elérte a migráció. Ám mindezektől függetlenül ez mégiscsak egy nyitott játék. Kivéve a törpéknél, mert ők külön könyvet vezetnek (Book of Grudges) azokról a népekről, akik egyszer már kicsesztek a mélynövésűekkel, és ha a listát elhanyagoljuk (fogat fogért szituációk), akkor a lakosság ránk dönti a tárnákat.



MÁGIAFRONTON ÚJ SZELEK FÚJNAK

A Warhammer világában a mágia szele a Káoszból hömpölyög elő, és végigáramlik az egész tájon. Egyes tartományokban erősebben, gyorsabban fúj, itt nagyobb és gyorsabban töltődő készletet tudnak meríteni belőle a mágiahasználók (a törpék az egyetlen faj, amelyik nem használja, ők rúnákat faragnak, viszont immunisabbak is a varázslatokra). A szél azonban változik – erre a játék minden esetben figyelmeztet, és a csaták előtt lehetőséget kapnak a játékosok, hogy néhány körig várakozzanak egy kedvezőbb széljárásra. Az aktuális időjárást pedig a tartományokra vitt egérmutatóval olvashatjuk le.

Azt sem árt tudni, hogy két olyan dolog van ezen a világon, amelynek a terjedése számértékkel van kifejezve. Ebből az egyik a vérszívók aurája, a másik pedig a káoszé, s ezekből lesznek aztán a lázadások. Azt hihetnénk, hogy a sötét oldalon Mannfred von Carstein élete habostorta. Nos, az addig rendben van, hogy a földjein lecsavarták a fényerőt – neki konkrétan nyomatni kell ezerrel a vámpír befolyást, ráadásul az ő frakciója hamar fegyverbe rántja a csontikat, hisz egyazon körben feltámasztani és toborozni is tud, de próbáljanak meg csak kilépni a határokon, máris jön a napfény, és a haderő sorvadni kezd. És mi van az orkokkal? Nos, mi lenne…, az alacsonyabb IQ-t mindig is jól pótolta a nyers erő! Ide kapcsolódó érdekes jelenség, hogy minden ork sereg rendelkezik egy harci szellemet mérő skálával (fightiness), amelynek az alján a fegyelmezetlenség elkezdi szétzülleszteni a hordát. Ugyanakkor viszont győzelmekkel/fosztogatással csúcsra is járatható a mutató, és akkor beüt a Waaagh (egyfajta gyülekező), azaz egy MI irányította külön sereg (egy nagyon jó kis sereg) jelenik meg a semmiből, és segíti az előrehaladást.

A kampánytérképen zajló őrület – rengeteg belháború, fosztogatások, és az előre lekódolt ellentétek – miatt senki nem fog unatkozni, sőt normál fokozaton már az első lépéseknél is jelentkezhet néhány verejtékfolt hónaljtájban. Eközben minden bizonnyal fel fog tűnni, hogy a térkép nem teljesen szabad préda. El tudod képzelni, hogy egy vámpír beköltözik a törpék tárnájába vagy vica versa? És ugye az sem valószínű, hogy a zöldbőrűek Altdorf bevétele után békés adózedővé válnak. Tehát minden faj kizárólag a sajátjához hasonló városok/erődök ostromát fejezheti be megszállással, a többit pedig „csak" fosztogathatja, vagy földig rombolva elpusztíthatja azt (raze). A népek közötti diskurzusnak vannak finomabb árnyalatai is. Persze a büdös életbe nem jön létre ember-vámpír örökbarátság, de azért egyfelé nagyon is jól működik az új diplomáciai rendszer. Helyesbítek, a rendszer a régi, viszont

„Vár állott, most kőhalom", avagy csak az lesz belőle, miután elfoglaljuk ezt az egyébként csini kikötővárost. Persze csak a prosperitás jegyében.

van egy remek új opciója, nevezetesen a „csatlakozz a konföderációhoz" nevezetű. Gondolj csak bele, miért kéne a birodalom (de bármelyik másik faj is ideképzelhető) leendő tagjait szétalázni, ha a kereskedelemmel, ami még pénzt is hoz, simán megágyazhatsz egy későbbi szövetségnek, ebből pedig idővel teljes csatlakozás lehet – ahol hősöket, tartományokat, mindent megkapsz. És voilá, máris van értelme hosszú távra tervezni...

CSAK ÓVATOSAN, ALATTAD IS SEREGEK JÁRNAK...

Amennyiben a legutóbbi részhez (Attila) hasonlítanánk a Warhammert, akkor a népvándorló hunoknál megismert hordafelállásba behelyettesíthetjük a Káoszt, a másik négy központi frakció pedig megtartotta a klasszikus elemeket, úgymint a provinciális felosztás, az építkezés és a toborzás módja. Igaz, néhány dolgot jelentősen továbbgondoltak, például az ork és a törpe seregek használhatják a föld alatti tárnákat a közlekedésre. Ne gondolj semmi látványosra, a menettulajdonságok (rajtaütés, fosztogatás, erőltetett menet) ikonjai között megbújó új Underway lehetőséggel az ármádia egyszerűen beássa magát a kezdőpontnál, majd rögtön fel is bukkan a végpont fölött. Hegyvidéken, folyók és tavak alatt nincs ennél gyorsabb módja a helyváltoztatásnak. Azt se felejtsük, hogyha az ilyen módon közlekedő sereget lefülel egy másik felszíni kompánia, akkor a csatát is a tárnákban vívják meg. A fajok közötti libikóka másik oldalán a birodalmiak és a vámpírok a mágiával egyensúlyoznak. De nagyon sok apró nüansz van még, a vérszívók például nem használnak távolsági alakulatokat, a törpék pedig lovasságot. Utóbbiak amúgy messze a legterebélyesebb fejlesztési fával rendelkeznek, az orkok pedig a legsoványabbal.

ADSZA AZT A KALAPÁCSOT!

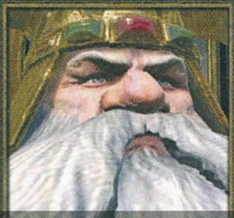
A Warhammer egy hősközpontú világ, szóval a játék legendás lordjai – a frakcióvezetők – megkapták a halhatatlanságot (de csak ők...), miközben a régi ügynökkategória helyébe ork hadifőnökök, törpe rúnakovácsok és különböző mágusok/papok léptek. A Creative Assembly tulajdonképpen a hajdani generális-kém halmazt ruházta fel a Warhammer varázslatos eszköztárával, spéci zászlókkal, mágikus pajzsokkal, emberfeletti erőt adó pörölyökkel. Ezek a harcos félistenek járhatnak külön utakon, mint szabotőrök, orgyilkosok, de beépíthetőek a seregekbe is, mindehhez pedig egy teljesen új, és egyedi fejlődési rendszer tartozik, ahol varázslatokat tanulhatnak, mint például a Halál szele vagy a Tűzvihar, ugyanakkor fizikai képességek, hátasok, vezetői kvalitások is elérhetőek.

A produkció csúcspontját a csatatekre vártuk, habár – és ezt halkan jegyzem meg – a repülő lények/különlegesen nagyra nőtt szörnyek poént a magyar fejlesztésű King Arthur már jó pár éve lelőtte. A brit stúdiónak a koncepció kidolgozásán sem kellett különösebben görcsölnie, adva volt egy csomó makett, ezeket lemásolták,

A BIRODALMAK VEZETŐI

KARL FRANZ

Altdorf hercege, és egyben Reikland választógrófja legendás harcos. Nem mutat rosszul lovon és a birodalmi pegazuson sem, de ha teljes díszben szeretnénk látni, akkor a Runefangot (ősi mágikus kard) vagy a Ghal Marazt („Koponyarepesztő", Sigmar egykori kalapácsa) mindenképp szerezzük meg, és persze kedvenc griffonjáért, DeathClaw-ért is induljunk el az adatlapján feloldható questben.



THORGIM GRUDGEBEARER

A törpék High King címet viselő uralkodója egy trónszéken közlekedik, amit négy harcos hordoz, és igen, a csatában is erről osztja az áldást. A spéci questekben összeszedhető cuccok: Grimnir fejszéje, a Sárkány korona és a Harag könyvének extra kiadása. Utóbbihoz egy érdekes adalék: a Warhammer világában a törpéknek nincs szavuk a megbocsátásra, ellenben a bosszúra jó néhány...

GRIMGOR IRONHIDE

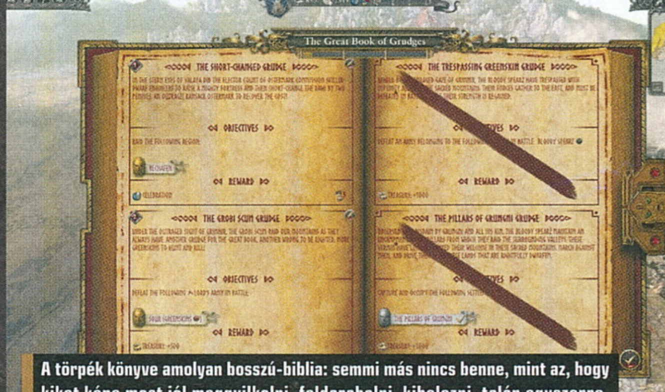
Az ork hadifőnök félelmetes a közelharcban, így a hozzá kapcsolódó fejlesztések többsége erre épül, és persze a portyázó életmódra, a rablásokból, várak kifosztásából megszerezhető többletjövedelemre. Gitsnik nevű legendás fejszéjét és egy vérben kovácsolt páncélszettet lehet begyűjteni hosszú kalandozások után. Megjegyzés: orkoktól nem szokatlan a vadkan és wyvern hátas, de ő gyalogosan nyomul.

MANNFRED VON CARSTEIN

A leghatalmasabb vámpírgróf mind között, no meg remek hátasokat szerezhet be, a lecsupaszított húsú lótól a csontváz sárkányig. És egyben a játék egyik legkomplexebb karaktere. Nekromanta, vámpír és harcos irányokba is fejleszthető, rengeteg passzív és aktív mágiát vehet fel az életelszívástól a csatatéren feléleszthető halottakig. Egy patent kard és páncél vár az egyedi tárgyak között.

AMI MÉG JÖN, AVAGY ÉRKEZNEK A DLC-K

Úgy tűnik, a háromlépcsős alkotás ingyenes és fizetős tartalmakban sem szűkölködik majd. Matéria van bőven, hisz a játék alapját adó szabály- vagy csatakönyv (a 8. kiadásról van szó) még rengeteg kibontásra váró fajt, hőst és eseményt tartogat. Az év végéig például mindenképp jön egy nagyobb csomag, egy új faj a hozzávaló hősökkel, hadjárattal. Ami a kisebb csomagokat illeti, új mágiaosztályokra, új legendary lordokra és persze egységekre lehet számítani, utóbbiakból renown, tehát felturbózott is jöhet.



A törpék könyve amolyan bosszú-biblia: semmi más nincs benne, mint az, hogy kiket kéne most jól meggyilkolni, feldarabolni, kibelezni, talán egyszerre.

és életre keltették. Utóbbi meglehetősen jól sikerült, az új bestiák pedig remekül illeszkednek a megszokott egyenletbe, sárkányok, trollok, óriások az egyik oldalon, a másikon muskéták, gőztankok és a félelmetes tüzérség. A levegőben a girokopter és a girobomber (törpék csúcs légiereje) nekem kicsit sok volt, mindenesetre a szárnyas lények – fell bats, vargheists, terrorgheist – érkezésének különösen a vámpír oldalon igen nagy hangulati ereje van, szinte csak egy sötét felhőt látsz közeledni. Megfigyelhető egyébként egyfajta érdekes kettősség a játék mögött, ugyanis „expendable", azaz „feláldozható" címkével dobtak be néhány alapegységet, utalva arra, hogy a kezdő lándzsás, kardos alakulatokkal ne nagyon finomkodjunk, mert ahol vágják a fát, ott pontot már tényleg utolsó szál emberig védje. A csatákban is láttam néhány biztató manővert, például az egyik káosz hadúr kétfelé osztotta a seregét, és úgy próbálkozott a bekerítéssel...

A körökre osztott birodalomépítés egyszerűbb – kevesebb az infrastruktúra, a valós időben letekergethető ütközetek mechanizmusa azonban a régi. A törpe/ork erődök földalatti ostroma és az Underway rész lett egyébként a látvány gyengébbik pontja, itt könnyen találunk elnagyolt részleteket, de persze nem a formációkban. Együtt mozgó, szépen kidolgozott egységekben, lőporfüstben, lovassági rohamban ugye egy Total War sosem hibázik. Amikor például a birodalmi sereg összecsapott úgy 4000 élőhalottal, és a tömeg hullámozva közeledett, miközben csapkodtak a villám varázslatok, és az átkok, tíz percig pislogni sem mertem. A csata tanulságaiból is megosztanék néhány gondolatot, a hősöknél például egy mokányabb vitéz simán szétkap két egyszerűbb alakzatot. A tüzérség vagy a sárkányok-óriások-pókok (Arachnarok) gigász-halmaz miatt érdemes levinni a kamerát talajszintre, és onnan nézni a hepajt, de vannak óriásölő képességgel megáldott alakulatok, tehát attól, hogy valami nagy, még nem sebezhetetlen. Fontos új tulajdonság még a leadership érték, ez van most morál helyett, és emiatt veri szét az élőhalott sereg Bordeleaux közelében a birodalmiakat, merthogy ők ebben jobbak. A játék egyébként érezhetően máshogy bánik a morális dolgokkal, könnyebb elveszíteni a kontrollt, de gyorsabban is helyrerázódnak a fejek, ha egy kis pihenőt kapnak. A csataélmény kiteljesedésére amúgy elég sokat kell várni – ha úgy gondolod, hogy hipp-hopp mozsárágyúkat, trollokat látsz, hát nem, elég sok gürcölés vezet el oda. Az infrastruktúra minden népnél elég egyszerű, de hogy egyensúlyba hozz mindent, az már művészet. Pénzből ugyanis kevés van, vékonyan jönnek a bevételek, és egy tápos egység nagy szeleteket hasít ki fenntartás címszóval. Persze, ha már megvan az első óriásod, vagy a demigriffes lovasság, odaleszel értük.

Régóta a legjobb Total War, noha a valódi történelemhez semmi köze. Talán pont ez kellett ennek a sorozatnak.

forgács is lesz. Így aztán az ostromoknál nem a drágaságok mennek oda a kapukat döngetni, mert ők majd akkor kellenek, ha kitárult a nyílászáró. Apropó ostromok! Csak azért, hogy érezd a méreteket, egy-egy ostromra érdemes várnak többnyire csak a frontrészét támadhatjuk, kvázi megjelenítve azt, hogy 2000 zombi azért ne kerítsen már be egy egész hegyet. Sőt újabban már a védőtornyok is messzire lőnek, szóval nincs nézelődés, hanem vagy nekimegyünk rögtön, vagy álljuk a pofonokat vidáman. A MI eléggé ravasz, tartalékol a belső udvaron, és néha a falakról is visszavonul, hogy aztán a victory

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3GHz, 3GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000 esetén 4GB RAM), 35GB HDD.

Tartalmilag nagyot léptünk előre, 4 (5) új, teljesen különálló utakat járó faj, telepakolva remek egységekkel, no meg epikus csaták. Tényleg csak egy nagyon kicsi hiányzik a csúcshoz...

GRAFIKA: **88%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Sikerült minden fajból a maximumot kihozni, miközben a Warhammer-univerzum minden mozaikja jól illeszkedik.

KONTRA

A földalatti részben a látvány kicsit sántít, apróbb bugok, de semmi vészes.

89%

ODACSAPOTT A HÁBORÚ KALAPÁCSA

Igyekszem óvatosan fogalmazni: az összhatás-zene-hangulat hármasban én még mindig azt hiszem, hogy a Shogun második kiadása vezet, legalábbis a Total War berkeken belül. Ugyanakkor a Warhammer nagyon közel van ahhoz a szinthez. Szokás szerint a sajtóverziót kaptuk, ahol akadt egy-két könnyen javítható bug – főleg grafikai jellegű hibák, és néhány robbanás elég béna. Ettől eltekintve a MI nem rossz, a körváltások gyorsak, a csaták betöltési ideje már határeset, de igazából csak egy dolog fájt – érdekesebb questeket vártam. Utálok a világvégéig menni kétszer, és a hasonló időhúzós, gyártós, lehetetlen szövetségekre ácsingózó kívánságkosarak sem illenek ide...

VÍZI RIVALIZÁLÁS

TRANSOCEAN 2 RIVALS

[ÍRTA **MIDNITE**] **A mondás szerint háborúban, szerelemben és a tengeren mindent szabad... Jó, a tengert én tettem hozzá. De a hullámokon vívott háborúban tényleg nincs lehetetlen, és minden kikötő új szerelem lehetőségét hordozza – már ha a tankolás és dokkolás a zsánered.**

Mivel biznisz-szimulátorokkal szerzett keserű tapasztalataim megkeményítették a szívemet, nem sok jóra számítva kezdtem bele saját flottám irányításába. Ez a vallomás fontos része az élménynek, hiszen egy vérbeli rajongót, aki már a TransOcean első részének dobozával alszik, és teherhajókkal játszik a kádban, könnyű lenyűgözni. Már csak a puszta ténnyel, hogy mennyit fejlődött a játék két év alatt: a grafika például fényévekkel szebb (de tényleg, egy Atari és az Xbox One közti különbségben gondolkozz!). A játékmechanikát érintő különbségeket meg taglalni fogom persze, de a lényeg, hogy a német Deck 13 fejlesztőstúdió kitett magáért. (Onnan tudom, hogy németek, hogy a cikk készítésének idején még nem minden szöveget sikerült lefordítani angolra.)

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Tycoon-játékhoz képest meglepően kidolgozott háttérsztorit kapunk, ami a kampányok alatt egyébként próbál erős motivációt teremteni a legjobb teljesítmény eléréséhez, mégpedig a riválisok bemutatása által. A játék címében is sugallt ellenfelek kábé random nevű üzletemberek, akiknek hozzánk hasonlóan tengeri szállítmányozó cégük van, és engem speciel olyan rettenetesen nem tudtak érdekelni a játék közben... De gondolom, aki elvetemült módon kompetitív, az szívesen látja majd a rivális Clark Masterson avatarját a kikötői kocsmában zokogni, amiért nem ő vezeti a régió gyűjtőkonténer-toplistáját. No de a lényeg, hogy a sztori szerint céged az előző játékban minden szempontból tönkrement (ez elég realista), te pedig Anchorage-ba vonultál kutyaszán sofőrködni. Hirtelen azonban felbukkan régi üzlettársad lánya, aki megvett egy kiszuperált szállítóhajót, és rád hárítja a régi hírnév újraépítésének feladatát. Egyetlen hajóval kezdesz tehát, amit a későbbiekben remélhetőleg flottává hizlalsz.

Tengerre szállni élvezet, főleg, ha az ember a benne rejlő mindenféle ásványkincsek utánácsingózva bont vitorlát. Akarom mondani, acélt.

A biznisz kellőképp komplex már az elejétől, hajód kapacitásának megfelelően vállalhatsz be szerződéseket a kontinens kikötőiben. Mivel az utazási idő, az üzemanyag-felhasználás, a szerződés teljesítésének határideje mind fontos tényező, a vonatkozó képernyők eléggé összetett infókkal halmoznak el. Az aláírt papírok itt komoly súllyal bírnak, vagyis ha véletlen elbukod egy szerződés teljesítését, azzal büntetés címén kemény pénzeket dobsz ki a kabinablakon, s ez meghatározhatja kampányod sikerét vagy bukását. A késés nem mindig lesz a te hibád, néha a kikötői munkások sztrájkolnak, esetleg a régió egyéb problémái akadályoznak, s mindez teljesen kiszámíthatatlan.

A tengerész biznisz sosem volt olyan jövedelmező, mint manapság, érdemes tehát gyorsan tengerre szállni.

ADATOK

KIADÓ
astragon

FEJLESZTŐ
Deck 13

MŰFAJ
cRPG

MULTI
van

INFO

A TransOcean 2: Rivals 2016. május 10-én jelent meg PC-re. A játék a Steamen kapható, ára 25 euró (kb. 8000 forint), de 35-ért az első rész is a miénk lesz.

Steamen ment a rinyálás, hogy nem lehet megállítani a játékot. Személy szerint ezt érdekes iránynak tartom – bár néha jól jönne a gondolkodási idő. Jelentős realizmust és nehézséget ad a játékhoz a tény, hogy akár a való életben, azonnal kell reagálnod a helyzetekre és kapni a lehetőségek után. Másrészt a hat darab kampány érezhetően a multiplayer rivalizálásokra készít fel, ahol tök érthető módon nem opció egy pause-gomb bevezetése. Igen, a nehézség egy hangyányival a kellemes fölé van belőve, de ettől csak édesebb lesz a győzelem. Az üzleti élet nem játék – még akkor sem, ha az.

A FUVAROZÁS KALÓZAI

Kampány-módban hat pályán hódíthatjuk meg a tengert, az első tulajdonképpen tutorial, a többi pedig határozottan úgy érződik, mint egy tréning a

HA MÉG NEM VAGY TENGERIBETEG...

PORTS OF CALL

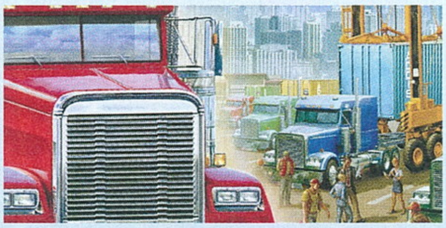
Ez az 1987-es Amiga játék egyértelműen a TransOcean-sorozat nagyapja. Ugyanolyan kihívásokkal kell megküzdened a tengereken, kellemesen retró körítéssel.

TRANSOCEAN

Az előző rész, amiben még pár poligonból álló hajóval indíthattad el saját cégedet. A rajongók imádták az élményt, így születhetett meg jelenlegi kritikánk tárgya is.

FREIGHT TYCOON INC.

A 2007-es biznisz-szimulátor premiszszája hasonlóképp a szállítmányozás komplex feladata, ám a kritikák többsége nem áradozott a végeredményként kapott játékélményről.



harsonaszó közepette beharangozott multiplayer és sandbox játékmódokra. Ugyanis a TransOcean sokat ajnározott újítása az, hogy hús-vér riválisokkal szemben próbálhatjuk ki magunkat. Egy meccsben egyszerre hét élő ember vehet részt, és a győzelmi pontok gyűjtése abszolút random feladatok által történik – vagyis egyszer a legtöbb megbízást teljesítve nyerhetsz, máskor a legtöbb profitra kell ráfeküdnöd, esetleg egy konkrét hajótípusból álló flotta felépítése lesz a nyerő. A kritériumokat sosem tudni előre. Ez biztosítja azt, hogy minden szempontból profivá kelljen képezni magad a szállítmányozás tudományában, és változatos stratégiákat kidolgozva vezesd cégeidet a győzelem felé. Bevallom, a játék megjelenése előtti időszakban még (viszonylag érthető módon) nem sok igazi emberrel sikerült találkozni multiplayer-módban, de roppant ígéretes minden, amit a stúdió megálmodott ezen a téren.

Közben a hat offline pálya azáltal biztosítja az újrajátszási potenciált, hogy minden kampányban három medált kaphatsz meg, egyre nehezebb célok teljesítésével. A fokozatosság jól működik, eleinte csak egy hajót kell irányítgatni, később egy változatos flotta tankolása, javítása és észben tartása a feladat. A mikromenedzselés hamar kaotikussá válik: változatos rakodótér méretek, aktuális üzemanyagárak, fejlesztésekre váró kikötők, új riválisok cégek nehezítik a mindennapokat. Egyetlen rossz helyre kattintás megfelezheti a vagyonodat, az óra pedig ketyeg, s az üzlet sosem alszik. A kemény agymunkát néha megszakítja némi manuális kihívás: sztrájk esetén hajóidat saját magadnak kell dokkolnod, vagyis megpróbálhatsz elvezetni egy bazi nagy, lomha és kevéssé reszponzív óceánjárót a keskeny kikötői fordulókban. Első próbálkozásod alkalmával ez tuti módja annak, hogy ripityára törd a hajótestet a móló szélén, és végre megkeresd a Karbantartás gombot (segítek, a Tankolás mellett van, és rettentő drága lesz).

MINDEN JÓ, HAJÓ A VÉGE

Ahhoz képest, hogy önmagát komolyan vevő szimulátor, az egész játéknak megvan a maga sármja. A grafika bájos, mégis illik a témához, bár az interaktív felületek nem mindenhol sikerültek felhasználóbarátra. A kikötők kialakítása változatos és karakteres, szinte tényleg megszereted az egyes helyszíneket, s többek lesznek, mint pontok a térképen. Még a zene sem mászik bele a füledbe idegesítően vagy vonja el a figyelmed. Összességében tehát semmi szégyellni valót nem láttam a TransOcean második részében.

Viszont úgy gondolom, a tycoon-rajongó keménymag kifogásolja majd, hogy a játék kevésbé fókuszál kizárólag az üzleti döntésekre, mint elődje – az erős sztorival és casual felhasználók számára hozzáférhetőbb kivitelezéssel próbál szélesebb játékosréteget megszólítani. De nekem pont emiatt tetszik, jobban szórakoztat. A lehetőségek szerencsére parttalanok, akár a nyílt tenger, így majdnem mindenki megtalálhatja számításait valamelyik kikötőben.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2120 @ 3,3 GHz vagy jobb, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 8 GB HDD.

Bár az év szimulátora címre nem pályázik, meglepően szórakoztató játék, kisebb-nagyobb hibákkal, amiket ízlés szerint elnézhetünk neki.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

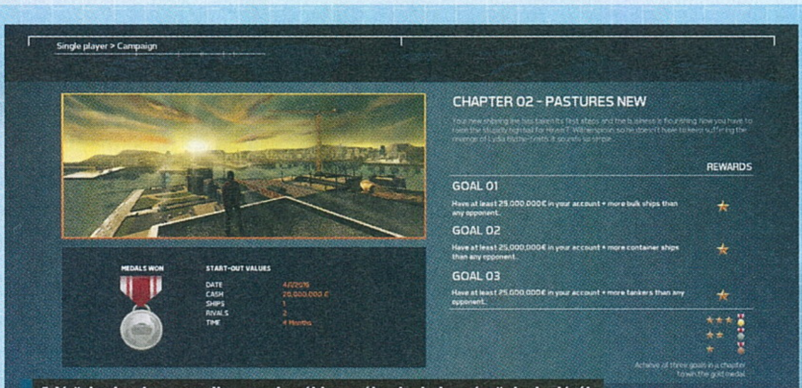
PRO

Kihívást jelentő, változatos játékmódokat kínáló, sikeres alapokra építő játék, amin jelenleg is javítgatnak a fejlesztők.

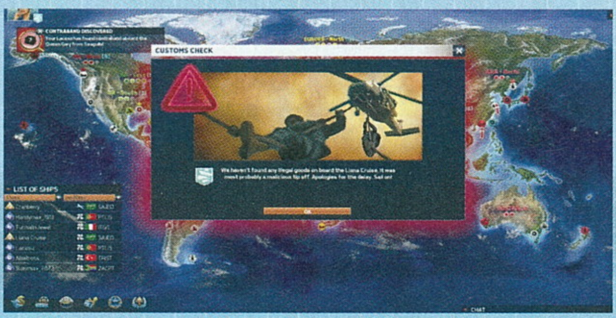
KONTRA

Üzleti mikromenedzsment szimulátornak nem elég komplex, könnyed szórakozásnak túl bonyolult, s a középút ritkán kiemelkedő.

73%



A jó üzlet jutalma egy sikeres adattábla arról, mi mindent értünk el a játék egyes feladatai során. A valóságban persze maximum kezet ráznak velünk.



ÉN ELMENTEM A MARSRA FÉLPÉNZZEL

OFFWORLD TRADING COMPANY

[IRTA OBO]

Az emberiség új otthont keres magának, az ideális célpont pedig a Mars, ám ezúttal nem háborúskodásban lesz részünk. Az Offworld Trading Company egy nagyreményű cég vezetését bízza ránk, és ha azt hiszed, hogy ez unalmas, akkor nagyot tévedsz!

A Mars régóta elérendő cél az emberiség számára – számtalan terv készült arra, hogy ne csak meglátogassuk a vörös bolygót, hanem egyenesen tábort verjünk ott. Sőt az igazán merész elképzelések arról szólnak, hogy formáljuk át a szomszédos égitestet, majd miután zöldbe borult a táj, az új otthonunknak nevezzük ki azt. Mindez ráadásul nem csak elméletben vagy a sci-fi irodalomban létezik. Az első, óvatos lépéseket már meg is tettünk, generációról generációra egyre fejlettebbé vált robotok képében, a hús-vér Tony Stark, azaz Elon Musk pedig aktívan dolgozik azon, hogy a nem is olyan távoli jövőben, jó esetben 2025-ben már embereket küldjön a Marsra.

A videojátékok terén persze nem vagyunk ekkora lemaradásban, az elmúlt években és évtizedekben ugyanis számos alkalommal meglátogathattuk a bolygót, általában fegyverrel a kézben. Egy új, felfedezetlen planéta azonban jóval több lehetőséget rejt, mint az egyszerű háborúzás, a Mohawk Games pedig az üzleti oldalról közelítette meg a hódítás témáját. Ez elsőre rémesen unalmasnak tűnhet, de ha hozzáteszem, hogy a Civilization-sorozat utóbbi három részét jegyző tervezőket tömöríti a csapat, akkor máris érdekesebb a felállás. És tényleg az, az Offworld Trading Company (innentől kezdve OTC) újszerű élményt kínál, bár ennek is megvannak a maga hibái.

DOLLAR, DOLLAR BILL Y'ALL

Az alaptörténet nagyon egyszerű: a Föld haldoklik, így hát irány a Mars! Játékosokként a kolonizáció korai szakaszában csatlakozunk be, amikor az igazán keménynek hangzó erőforrás- és energiaválság ugyan már nem fenyeget, de még így sem egyszerű talpon maradni a vörös homokban. A kolonizáció forrongó hajnala tárul elénk, amikor mindenki mindenkivel versenyez, és noha seregek itt nem kaszabolják egymást, sőt egyetlen fegyver sem dörren el (legalábbis nem közvetlen módon), egyfajta háború mégiscsak zajlik. Ennek hadszíntere a tőzsde, a tábornokok pedig vérszomjas üzletemberek.

Célunk a hatalom és a minél nagyobb pénzkötegek hajszolása, az ehhez vezető út pedig szabotázsakciókkal és gátlástalan üzleteléssel van kikövezve, kifejezetten üdítő újdonsággá téve mindazt, amit az OTC kínálni tud, bár hozzá kell tenni, hogy maga az ötlet nem teljesen eredeti. A játék kimondva, kimondatlanul is az 1983-as, még Atarira írt M.U.L.E.-lal mutat tagadhatatlan hasonlóságokat (az egyik egység ráadásul névrokon). Lopás vádja azonban nem merülhet fel, a Mohawk Games maximum múzsának használhatta fel eme ősközületet, aminek alapjaira építkezve valami egyedit hoztak össze. Olyat, aminek ma csak kevés párja van.

ADNI-VENNI

De mi is a feladatunk? Nos, „csupán" annyi, hogy nyersanyagok és kész

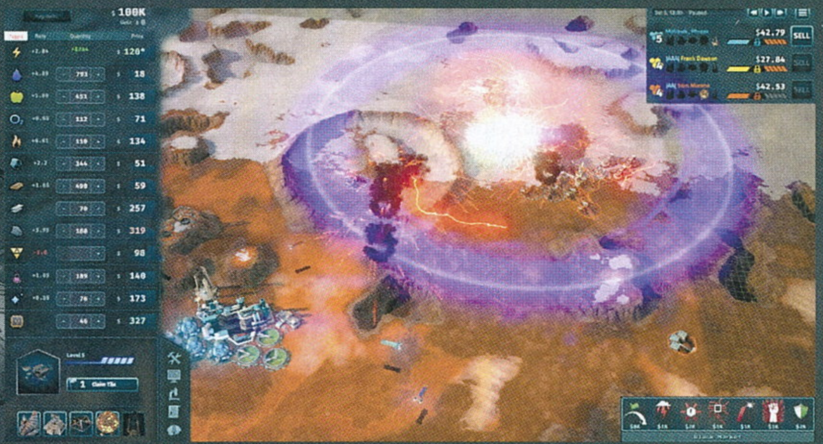
A menedzser-stratégiák általában a valóságban is létező vállalkozásokat mutatnak be, ez esetben viszont alaposan elrugaszkodhatunk a Földtől.

ADATOK

KIADÓ **Stardock Entertainment**
FEJLESZTŐ **Mohawk Games**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

INFO

Az Offworld Trading Company 2016. április 28-án jelent meg PC-re. A Steamen 39,99 eurót (kb. 12 600 Ft), a Stardock áruházában pedig 39,99 dollárt (kb. 11 200 Ft) kérnek érte.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A FEKETEPIAC A BARÁTOD

Ha kifogytál a beépíthető területekből és veszélyesen kiéleződött a küzdelem, akkor az utolsó lehetőséged a feketepiac. Nem éppen legális, de nagyon is hatásos módszerekkel könnyedén hátráltathatod az ellenfeleidet, ügyes taktikázással pedig egy időre át is veheted a legértékesebb épületeik feletti irányítást. De vigyázz, a feketepiac csak akkor áll veled szóba, ha nincs túl sok adósságod!

ADÓS, FIZESS!

Elkerülhetetlen része az üzletelésnek, hogy adósságot fogsz felhalmozni, de emiatt nem kell aggódni, teljesen természetes dolog, hogy a nap végén a mutató mínuszban áll, ugyanakkor ne is feledkezz meg róla! Ha ügyetlenkedsz a termeléssel és a befektetéssel, hamar leértékelődhetnek a részvényeid, ez pedig azt jelenti, hogy nincs többé hozzáférésed a feketepiachoz, és könnyű prédává válsz.

FIGYELJ AZ ELLENSÉGRE!

A legfontosabb tanács, amit adni lehet: mindig kövesd figyelemmel, hogy az ellenfeleid mit csinálnak! Sajnos pontos képet erről nem lehet kapni, de az épületeik számából és elhelyezkedéséből következtetni lehet arra, hogy miben sántikálnak, és ez már elegendő lehet ahhoz, hogy ha kell, változtassunk a taktikánkon, vagy bevessük a feketepiac egy eszközét, amivel a saját malmunkra hajthatjuk a vizet.

A kissé kaotikus grafika és interfész egyeseket elriaszthat a játék-tól, pedig az amatőr külső alatt igenis profi és kidolgozott belső rejtezik.

termékek ügyes üzletelésével vezessük sikerre a cégünket, ám ahogy sok mindent, ezt is csak kimondani könnyű, valóra váltani már annál nehezebb. Az első buktatóval akkor találkozunk, amikor a játék megkérdezi tőlünk, hogy melyik frakciót szeretnénk választani, ugyanis négyen pályáznak a bolygó üzleti dominanciájára, és természetesen mind más taktikát követelnek meg. A robotoknak például nem kell a létfenntartással vesződniük, a tudósoknak pedig könnyebben megy a nyersanyag kitermelése. Bármelyik oldalt is válaszszuk azonban, az biztos, hogy nehéz dolgunk lesz. Már az sem mindegy, hol létesítünk telephelyet, hiszen az a hely a legjobb, ami közel van a számunka fontos erőforrásokhoz. A kiszemelt terület azonban garantáltan ütközik a többiek érdekeivel, szóval sietni kell, de nem

ÉRTÉKELÉS

OBO

GÉPIGÉNY

1.8 GHz Intel Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GT VGA, 2 GB HDD.

Az Offworld Trading Company, amelyben a Mars üzleti úton való meghódítása a célunk, kemény játékmenetével és témaválasztásával üdítő újdonság, bár néha túlságosan is kegyetlen.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagy mélységgel rendelkező játékmenet, érdekes taktikai lehetőségek, újszerű megközelítés.

KONTRA

Néha túlságosan is nehéz a küzdelem, nem elég változatosak a frakciók, a grafika és a hang pedig elég gyengére sikerült.

88%

kapkodni. Szerencsére egy félig valós idejű stratégiai játékkal állunk szemben (bármikor megállítható a játék), így van idő töprengeni, noha teljesen fellélegezni sosincs alkalmunk. Az igazi nehézséget az jelenti, hogy nagyon limitáltak a lehetőségeink: a cégünk főhadiszállását ötször fejleszthetjük, minden szintlépéskor 4-4 beépíthető parcellát kapunk, és... és hát ennyi. Ezzel kell gazdálkodni, tehát felhajtani a szükséges nyersanyagforrásokat valamint gyárakat, erőműveket és bónuszokat adó hivatalokat építeni. Ha valamit ez elején elszúrtunk, annak a játék végén isszuk meg a levét, hibázni pedig nagyon könnyű – és ez még nem minden!

A program lehetetlenné teszi, hogy becsületes módon, pusztán az erőforrások eladásával gazdagodjunk meg, a játékmenet része ugyanis a feketepiac, mintegy bemutatva az üzleti élet sötét oldalát. Itt bombákat, sztrájkokat vagy kalóztámadásokat rendelhetünk meg jó pénzért, amelyek lassítják a termelést, vagy bizonyos esetekben teljes gyárakat, lelőhelyeket tesznek tönkre. Sőt még arra is lehetőségünk van, hogy mesterségesen manipuláljuk a piaci árakat, hamis üzenetet küldve arról, hogy például a szilícium készletek elfogytak, miközben ott a raktár, tele az értékes félfémmel, hogy aztán alaposan felsrófolt áron adhassuk el a cuccot.

Az OTC megtévesztően kegyetlen játék a viccelődő, színes, bár baltával faragott külseje mögött, hiszen számtalan dologra kell egyszerre odafigyelnünk benne, és nem csak a saját oldalunkon, hanem a folyamatosan zúgolódó versenytársainkén is – ez lehet MI vagy hús és vér ellenfél a multiban. A begyűjtött infók szerint kalkuláljuk ki a következő lépésünket, döntéseinknek pedig minden esetben súlyos, sokszor alig belátható következménye van. Egyetlen rosszul kiválasztott építési projekt dominó-effektust indíthat el, adósséghalmokat pakolva serkenő cégünkre, ami egyszerre csökkenti a részvényeink értékét és a kínálkozó lehetőségeket, miközben a riválisok szépen elhúznak mellettünk, majd kapva az alkalmon felvásárolnak bennünket, ami természetesen a játék végét jelenti.

A SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

Nem a kezdő stratégák játéka tehát az OTC, hanem azoknak szól, akik már sokat láttak ebben a zsánerben, ám még nekik is türelemre lesz szükségük – brutálisnak talán túlzás lenne nevezni, de mindenképpen izzasztó, különösen akkor, ha a multiplayer módba is belekóstol az ember, a belefektetett időt azonban meghálálja. Remekül átjön az az érzés, milyen lehet egy nagy cég mindennapi irányítása, a nagy sikerektől kezdve a fullasztóan sok teendővel való zsonglőrködésig. A „mérkőzések" pedig az elejétől a végéig izgalmasak és újszerűek, éppen az indirekt, a mindenható piac ravasz vagy éppen átlátszó manipulálására épülő játékmenet miatt. Az OTC-t azonban éppen ez a nehézsége fogja vissza, sokaknak ugyanis ijesztő lehet a nagyfokú koncentrációt igénylő struktúra. Ha viszont pont erre vágysz, és már unod a folytonos háborúsdit, akkor a Mars csak rád vár!

SZABADALMAZTASS!

A játék egyik leghasznosabb épülete a szabadalmi hivatal. Noha költséges, és sok erőforrást igényel, mindenképpen érdekes megfontolni, ugyanis olyan egzotikus technológiákat ad a kezedbe, mint például a teleportáció, ami csökkenti a szállítással járó, meglehetősen magas költségeket, és együttal kivédi az esetleges kalóztámadásokat is. Ráadásul, ha egy technológia megvan, azt más már nem használhatja.

AZ INFORMÁCIÓ ARANY

A játék közepétől különösen fontossá válik az információk manipulálása, ezzel ugyanis nagyon sok pénzre tehetünk szert, vagy kibabrálhatunk a vetélytársainkkal, ha azt sejtjük, valamire égető szükségük van. A viszonylag olcsó, de nagyon hasznos Hacker Array az, amit megépítve a kedvünk szerint változtathatunk a piaci árakon, így mesterségesen belepiszkálva a keresletkínálat egyensúlyába.

GONDOLJ AZ OTTHONRA!

Odahaza, a Földön, az aszteroidaméziben pedig pláne, sokkal nehezebb az emberek élete, az erőforrások ugyanis már teljesen elapadtak vagy csak alig lelhetőek fel. Szerencsére a Maroson bőven van miből gazdálkodni, és még is oszthatjuk javainkat, de nyilván, csak jó pénzért cserébe. Az Offworld Market költséges beruházás, de alaposan megtérülő, ugyanis több tízezer dollárt kaszálhatunk egyetlen szállítmánnyal.

FONTOS AUKCIÓK

Időről időre aukciók is feltűnnek, amelyek érdekes lehetőségekkel kecsegtetnek. Ezekre mindenki licitálhat, a tét pedig lehet technológiai szabadalom, feketepiaci termék vagy egy felhasználásra váró parcella, így érdemes lehet beszállni. Fontos, hogy az akción elvert pénz az adósságot bővíti, nem a költőpénzből vesz el, így ha a piaci árhoz hasonló összegért sikerült lecsapni valamire, még jobban is jártál.

CSOBBANJ AZ ÉLMÉNYEK TENGERÉBE!
NYÁRI MONDOCON
JÚLIUS 16-17. ››› HUNGEXPO, BUDAPEST
ANIME SZINKRON VERSENY!
SZUPER SZABADTÉR PROGRAMOK!
LEAGUE OF LEGENDS!
AMAI ANIME KALANDPARK!
KÖZÉP-EURÓPA LEGNAGYOBB COSPLAY VERSENYE!
SZOMBAT ESTI MEGLEPI!
EUROCOSPLAY - CSAK NÁLUNK!
MONDOGAMES PCGURU SHOW!
FANTASZTIKUS AKCIÓK!
JEGYEK, INFÓK:
››› MONDOCON.HU
››› FACEBOOK.COM/MONDO
››› TWITTER.COM/MONDOCON
››› YOUTUBE.COM/MONDOCON
SZEREZD BE A JEGYEDET MÁR MOST!
Early Bird
MONDO JAPAN IS HERE
MANGAFAN
euro cosplay
PCGURU
GamerEvents
"We move the eSport"
AMAI TEAHÁZ
MONDO CON
MONDOCON.HU

GOMBÓC ARTÚR

Kirby Planet Robobot™

[ÍRTA **WILSON**] Húsz játék, több mint 34 millió eladott példány, és 1992 óta tartó töretlen népszerűség: csak a számok ismeretében is tudni lehet, hogy Nintendo-játékról van szó, és nem is akármilyenről – visszatért Kirby, a rózsaszín gömböc!

Ha pedig Nintendo és régóta bejáratott sorozat, az sem annyira meglepő, hogy a Planet Robobotban alapvetően pontosan ugyanazt kell csinálni, mint az elmúlt sok esztendőben: egy 2D-s játéktérben kell eljutni a célig, útközben pedig ellenfelekkel és terepakadályokkal küzdünk meg. Kirby szerencsére jól fel van szerelkezve a feladathoz – elsődleges fegyvere továbbra is hatalmas gyomra, amelybe szó szerint be tudja szívni az elébe kerülőket, nem csak letudva ily módon a kellemetlen akadályt, de egyúttal megkapva az inhalált szerencsétlen képességeit is. Kirby több mint kéttucat formát vehet fel ezáltal, egy új csavarral megfejelve: most már akár gépek felett is átveheti az irányítást.

A címben ugyanis nem véletlenül van ott a robot szó, Kirby menet közben mechák pilótafülkéjébe pattanhat, hogy gyors közlekedés és kecses mozgás helyett vaskos acéllépésekkel törjön előre. Öltözetből is több fajta van, és mindegyikk saját mozgáskultúrával rendelkezik – a Planet Robobot zsenialitása abban rejlik, hogy mindezt tökéletesen kombinálja a pályadizájnnal, így aki mindent meg akar találni, mindent fel akar szedni, akár többször is neki kell, hogy veselkedjen a számtalan szakasznak. Hiába na, nem könnyű a felhőlények élete!

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **HAL Laboratory**

MŰFAJ **platform**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Kirby szinte megszámlálhatatlanul sokadik kalandja hozza azt a minőséget, amit a HAL-tól és a szériától elvárunk: kevés hasonszőrű játék van 3DS-re, de azok egyike sem jó ennyire!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Csodás tálalás, tonnányi tartalom.

KONTRA
Kihívás nem sok van benne.

80%

MEGSZÁLLOTTAK VIADALA

UNCHARTED 4 A Thief's End™

[ÍRTA **BÖJTI**]

Három PS3-as epizód, valamint a legnagyobb Sony-exkluzívok közé beékelődés után a Naughty Dog csapata érzékeny búcsút int Nathan Drake kincskereső kalandjainak. Ha pedig csak a szemünknek, avagy a látványnak hiszünk, őrületes, tökéletes lezárást kapunk.

A kaliforniai csapat már a Crash és a Jak and Daxter esetében megcsinálta a tutit, ám az Uncharted-sorozattal egy komolyabb, Lara Croftból és Indiana Jonesból erősen táplálkozó kaland-akciót hozott létre, ami milliók szívét rabolta el. Az utolsó epizód, az A Thief's End mégis tud újat mutatni, igazán élvezetes felütéssel indítani, avagy az első órákban úgy tűnik, a fejlesztők nem fogytak ki a szuszból. Visszatér Nathan halottnak hitt bátyja, Sam, továbbá előtérbe kerül a legnagyobb kalózok elrejtett kincse. Elmerülünk a múltban, hogy jobban megismerjük főhőseink életét és kapcsolataikat, átéljük mindennapjaikat, majd egy felejthetetlen túrára indulunk velük. Csillagos ötöst érdemel a felütés, ami olyan prezentáció társaságában elevenedik meg szemeink előtt, amit meglátva szintén elégedetten csettinthetünk. De vajon kitart a lelkesedés a több mint tízórás sztori végéig?

Ki kell mondani: ennél látványosabb utazásban nem csak PS4-en, de talán egyetlen más platformon sem lehet részed.

MIÉRT JÓ, ÉS MIÉRT NEM?

Nem fogok mellébeszélni, számomra az Uncharted-széria kissé túlértékelt a maga bugyuta, ám meglehetősen élvezetes, elsőrangú látvánnyal felvértezett módján. Az eredeti, PS3-as trilógia részeit nyolcvan százaléknál többre nem értékeltem volna. Olyanok voltak ezek a játékok, mint a szép, jó alakú szőke, akivel az ember simán eltölt egy hosszú, pihentető hétvégét, élvezi is azt, de az életét nem kötné össze a leányzóval. Ehhez képest a negyedik, a történetet lezáró epizód tényleg mesésen indít. Több a felvezetés és a felfedezés, mint az akció, a rengeteg párbeszédnek és átvezetőnek hála jobban megismerjük a karaktereket, a korábbiakhoz képest inkább belelátunk a fejükbe. Kicsit a The Last of Us hatásait érezhetjük a megvalósításon, aminél komoly munkával lett felvázolva előttünk két személy kapcsolata. Így van ez most is, és az elmesélés több mint élvezetes, sőt kifejezetten pazar.

Aztán idővel nem csak a lineárisabb pályák és az azokon elrejtett kincsek felfedezésével ütjük el az időt, miközben ámulunk azon, hogy egy teljesen mellékes helyzetnek, egy búvárkodásnak milyen aprólékosan kidolgozott hátteret építenek fel a fejlesztők. Jó néhány óra után ugyanis kapunk egy majdhogynem teljesen nyitott világot, ezzel együtt pedig az érzést, hogy bizony, itt szabadság van, meg önálló kalandozás, amit autóba ülve hajthatunk végre. Persze mindez csak a kirakat, elvégre a cél kötött, az útvonalat pedig inkább látszólag bízzák ránk. A felmerülő helyszínek és feladatok változatosak, a megoldások végig magukért beszélnek, a történettel és a mértékkel adagolt akcióval pedig az Uncharted 4 elkezdi beleírni magát a képzeletbeli „legjobb címek, amikkel valaha is játszottunk" listánkra.

Azonban a játék végére mintha elfogyott volna a lendület, az ötletek helyét pedig az ismétlődő átlagfeladatok veszik át az agyatlan akció mellett. Míg az első 5-7 órában lehetőségünk van az aljnövényzetben sunnyogásra, így egyesével intézve el a végtelen utánpótlással rendelkező, egyforma zsoldosokat, a vége felé erre már esélyünk sincs. Kőkemény lövöldözés és pusztítás, gyilkolás jön, aminél csak a fedezékrendszert

ADATOK

KIADÓ
SCEE

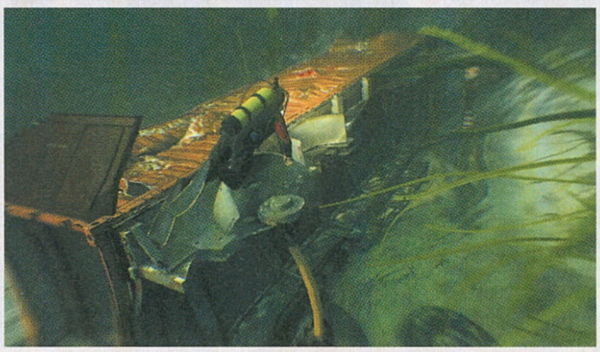
FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

Az Uncharted 4: A Thief's End 2016. május 10-én jelent meg, nagyjából 17 990 forintért szólíthatjuk magunkhoz.



Szerencsére sikerült némileg feldobni a harcrendszert, így most már a levegőből, a susnyásból, vagy akár alulról is dinamikusan támadhatjuk ellenfeleinket.

vethetjük be a páncélozott, egyre keményebb mordályokat használó sereggel szemben. De ami nagyobb baj: a felmerülő fejtörők maximum addig jelentenek kihívást, amíg komolyabb megoldást feltételezünk hozzájuk, elvégre egyszerűek, mint a fene. Mindehhez pedig tegyük hozzá az indítás után még féken tartott akciót, ami olyan szinten uralkodik el az utolsó negyedben, hogy csak nézünk, mint Rozi a moziban. Persze, biztosan van olyan, aki értékeli, ha minden robban, minden összeomlik, de ha már a Modern Warfare 3 és a Ghosts kiverte a biztosítékot, itt sem lesz más a helyzet. A Thief's End ugyanis identitászavaros Call of Duty-kampánnyá alakul át a végére, ami abszolút nem áll jól neki, így rombolva le mindazt, ami néhány óra alatt sikeresen felépített. Elfogyott az ötlet? És senki nem volt egy ekkora stúdiónál, aki halkan megjegyezze: „Fiúk, ennyi robbanás és összedőlő épület elég volt, több már ne legyen..."? Ha a Bosszúállók működését regisztrációval akarták szankcionálni, a Drake tesók vajon ezt miért ússzák meg, miközben hozzájuk hasonlóan megszállott pajtásaikkal műemlékeket, teljes városrészeket döntenek romba?

A GURUK MEGMONDJÁK

CHOCHO NAGYON JÓ, DE NE VÁRJ CSODÁT TŐLE!

Az Uncharted 4 egy pörgős, roppant látványos, nagyon hangulatos és érett játék, de a külföldi sajtó 10/10-es értékeléseitől azért szerintem elég messze áll. Nem váltja meg a világot, sőt nagyon óvatosan lavírozik a már ismert megoldások között, hogy a rajongók biztosan elégedettek legyenek. Ez persze nem baj: időleges szórakozásra így is több mint ajánlott vétel.

MAJDNEM ÖRÖKÉRVÉNYŰ

Az Uncharted-sorozat befejező része majdnem belépett a legnagyobbak csarnokába, ám a küszöbön botlott meg, elfeledve a mértékletességet, feladva mindazt, amire a bevezetése felépült. Miközben az első felében úgy éreztem, hogy 90-95 százalékos eredménnyel zárulhat majd ez a teszt, a végére ott tartottam, hogy maximum 86-87 körüli eredményt kaphat a játék. Persze bámulatos az a grafikai körítés, amit kapunk, fantasztikus helyszíneket ismerhetünk meg, amelyek Skócián át felfedezetlen szigetekre vezetnek el minket, de egy Michael Bay film is pazarul fest, mégsem lesz belőle filmklasszikus a rengeteg robbanásnak hála. Még talán az akció is működhetne, mert a fedezékrendszeres, növényzetben lapulós alapok rendben vannak, ahogy a csáklyázás, lengésből vagy csúszásból összehozott támadások is mutatósak, de könyörgök, visszafogottabb stílusban nem döngethetnénk a mellünket, ha már mindezt összehoztuk?

Hála az égnek, hogy a Thief's End a több mint tízórás végigjátszáson és a gyűjtögetésen (kincsek, jegyzetek) túl még rendelkezik valami plusszal. Noha úgy gondolom, hogy pont ez az a stílus, ami nem igényel multit, a többjátékos opció lett annyira jó, hogy kicsit megdobja a végeredményt. Továbbra is külső nézetből, öt-öt felállásban lövöldözhetünk egymásra, foglalhatunk pontokat, vagy rabolhatunk el relikviákat. A vertikális irányba is elmozduló pályafelépítés, a rengeteg behívható extra, a testreszabás, és a jól kiaknázott mozgási szabadság nagyon élvezetes harcokat produkál, ami miatt bőven szerethető ez a szegmens is. Emiatt a 90 százalék, ez mentette meg a mundér becsületét.

AKKOR AJÁNLOTT?

Naná! Ennél szebbet, látványosabbat jelenleg nemcsak konzolon, de PC-n is alig láthatunk, a Naughty Dog pedig ismét bizonyította rátermettségét. Más kérdés, hogy a kevesebb néha több, ezért egy felfedezős, kincsekre vadászós játékban kevesebb akció és több, izgalmasabb fejtörő lenne javasolt a töméntelen robbanással és lövöldözéssel szemben. Ráadásul a zenei aláfestésből semmit, de semmit nem tudnék utólag felidézni. Olyan cím ez, amiért érdemes PS4-et venni (na meg egy Bloodborne-t), emellett mindenképpen a sorozat legjobb epizódjáról beszélünk, de reformációt ne várjunk tőle, ahogy visszafogott elmesélést se.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Stílusán belül a PS4 (és úgy általánosságban minden platform) egyik leglátványosabb játéka, ami tulajdonképpen bárkinek nyugodt szívvel ajánlható.

GRAFIKA:	**95%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Eszméletlen látványvilág, gyönyörű helyszínek, élvezetes felfedezés, ami hosszú órákon át katartikus élményt nyújt.

KONTRA

Kicsit túlhúzott kampány, némi ismétlődés, buta fejtörők, ráadásul ebben a műfajban felesleges és illúzióromboló a Call of Duty-s akciózás.

90%

Behozható extrák, falmászás és csáklyázás. Ha nem is egy Battlefield vagy CoD, az Uncharted teljesen jól működik a többjátékos funkciók terén is.

JAPÁNBÓL SZERETETTEL

[ÍRTA MCMACKO]

KONNICHIWA, JRPG!

A Japánból érkező szerepjátékok mindig kiemelt figyelmet kaptak a játékosoktól, a PC-s piac azonban csak mostanában talált rá úgy igazából a zsánerre. Gyűjtöttünk nektek egy csokorra valót az arra érdemes JRPG-kből, jó mazsolázást kívánunk!

Ha azt mondom, hogy japán szerepjáték, bizonyára sok PC-s játékos dobja el sikítva a magazint, és bújik összekuporodva egy sötét sarokba. A többiek pedig, akik mindig is vonzódtak a műfajhoz, irigyen tekintgetnek konzolos társaikra, akiknél a JRPG-k kiemelt népszerűségnek örvendnek. Ez az állítás még akkor is igaz, ha mostanában megkopott a zsáner egykori tündöklése. Nos, 2016-ban a számítógépes helyzet nem is annyira reménytelen, hiszen az utóbbi években sorra jöttek ki a korábban elképzelhetetlen PC-s átiratok. Ki gondolta volna egy évtizeddel ezelőtt, hogy a Super Nintendo vagy PSX emulátorok ingoványos talaján túl is fogunk még valaha olyan Final Fantasy-játékokkal játszani a számítógépünkön (méghozzá hivatalos formában), amelyek addig csak a konzol-geekek kiváltságai voltak... Szerencsére a szituációt nagyban segítette, hogy a mobilos játékpiac fellendült, a nagyok pedig nem voltak tétlenek akár a PS2-es kedvenceket is átportolni Android vagy iOS platformokra. A nyolcvanas években indult két nagy rivális (azaz a Final Fantasy és a Dragon Quest) főbb epizódjai és bizarr mellékágai már évek óta elérhetőek telefonon és tableten. A hordozható platformokhoz igazított felújítások esetében pedig nemcsak az üzleti racionalitás, hanem a piaci rés is megkívánta, hogy Steamen is köröztessék a nagy kedvenceket. Összeállításunkban azon közelmúltban megjelent japán szerepjátékokat vesszük górcső alá, amelyeket a PC-s nagyközönségnek is csak ajánlani tudunk, stíluspreferenciától és japán játékoktól való ódzkodástól függetlenül. Tessék hát bátran belépni a sintó-kapun, ugyanis sok száz játékórányi tápolás, igényes játékmechanikák sora, és érdekes történetek tömkelege vár azokra, akik elmélyülnek a cikkünkben bemutatott, ízig-vérig JRPG játékokban!

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER

A Final Fantasy-epizód, amely a 2D-s háttereket eldobta, a sorozatot pedig teljes 3D-s pompába emelte. Mivel a FFX egészen idáig fix PS-exkluzivitást élvezett, nem picit volt meglepő, hogy a Steam áruházában is felbukkant. És hogy mit kapunk a pénzünkért? A technikailag talán legfejlettebb kiadást, ami a PS4-verzió fejlesztett textúráit, változtatható felbontást és minden extra tartalmat is magában foglal, amit a játékhoz megjelentettek.

A Final Fantasy X-et nem csak a sorozat történetének leggyönyörűbb főcímzenéjéért szeretjük. A karakterek ugyan bírnak némi irritációs faktorral, és a történetmesélés stílusa is picit elavult az elmúlt évek során, mégis megkapó az élmény, amit a játéktól kaphatunk. Legyen szó a csodás tengeri motívumokat alkalmazó látványról, a sztori spirituális töltéséről, a megidézhető szörnyetegek hangsúlyos szerepléséről, avagy a blitzballról, a Final Fantasy X ma is helyt áll. A technikai újítások és háromdimenziós terepek (amelyek többnyire csőszerű pályákon vezetik a hősöket) akkoriban nagyot ütöttek, és ez a hatás most a monitoron is bőven átjön. Mi több, a FFX hihetetlenül jól fest PC-n is, ami a művészeti oldalt és a felújítást végző munkatársak igyekezetét is dicséri. Apróság, de a kényelmes gamerek számára még arra is gondoltak a fejlesztők, hogy a harc szerepét minimalizálják. A bunyó kikapcsolható, de automatizálható is azok számára, akik nincsenek egy hullámhosszon a JRPG stílusú, random csatákkal.

A korábban szigorú exkluzivitást élvező epizódok végre számítógépen is elérhetőek, ráadásul mit sem vesztettek egykori fényükből.

A csomag részét képző X2 inkább csak amolyan hab a tortán – az eredeti X epizód J-pop szemléletbe tekert folytatása. A program mechanikájának legizgalmasabb része a főhős csajszicsapat öltöztetéséből fakadó job-rendszer. Sajnos minden áramvonalassága és igyekezete ellenére az X2 nem tud az elõd szintjére felérni. De érdekel ez bárkit is, amikor a két játékot potom 25 euróért (7800 Ft) bezsebelhetjük? Nem igazán. A FFX/X2 csomag remek ajándék lehet akár magunknak, akár legjobb barátunknak a nyári vakáció beröffentésére!

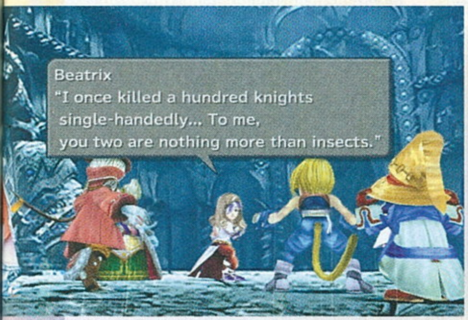
FINAL FANTASY IX

Ahogyan a FFX a PS2 erődemonstrációjaként lett híres, úgy a FF-sorozat kilencedik része az első PlayStationt búcsúztatta. Kisebb csoda, hogy ennyi év után PC-re is beesett, hiszen a hetes-nyolcas részek után anno kimaradt a portolási hullámból. Ha még nem zúztad végig egy emulátorral a kilencedik epizódot, akkor most itt a remek alkalom a pótlásra.

A cikkíró számára (egyik) legkedvesebb FF-rész legnagyobb erénye, hogy sikeresen modernizálta a „középkori" FF hangulatot. A FFIX ráadásul olyan, mintha egy bájos mesét néznél. A karakterek rajzfilmes animációkkal vannak felvértezve, a hátterekben ott az európai tündérmese esszenciája, a történet pedig ügyesen lavíroz a gyermeki fejjel is élvezhető momentumok és a súlyosabb, olykor sci-fibe/steampunkba hajló fordulatok

között. A FFIX karakterei a lehető legtávolabb állnak a szériára jellemző nyálas-mangás hős archetípusától, a teljes Gaia bolygón átívelő mesében pedig együtt nevetünk majd Steiner lovag bénázásain, megkönnyezzük Vivi történetét, szurkolunk a tolvajbanda tagjainak, és prüszkölünk a gonosz ármánykodásain.

A Final Fantasy IX a szokásos FF-stílus mellé csempészett egy kis chocobós kincskeresést, békazabálós tápolást, fokozta az opcionális főnökharcok nehézségét (Ozma!), és egy jófajta kártyázós minijátékot is az élményhez pattintott. A port technikai minősége viszont felemás (a mobil verzióval azonos a PC-s port eredője). A hátterekkel sajnos semmit sem kezdtek a fejlesztők, így meglehetősen mosott, kásás hatást keltő terepeken fogunk majd mászkálni. A textúrákat felhúzták némileg, így a figurák és a térbeli hátterek azért egész jól festenek. Immár jópofa acsikat is hajkurászhatunk, a játék különböző boosterekkel könnyíthető-gyorsítható, és egy autosave funkció is segít minket a kaland során. A 21 eurós árcímke (nagyjából 6600 Ft) talán nem tűnik annyira jó biznisznek, mint a FFX/X2 esetében, mégis azt mondjuk, a PC-s böjt után nem érdemes kihagyni a klasszikus FF-játékok egyik legjobbját!



Konzolról mobilra, mobilról PC-re? Nem jó ómen, bár ilyen minőségű játéknál még ez is megbocsájtható.

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

Cikksorozatunk első igazi kakukktojása. Lightning történetének záró állomása sokak szemében komplett szentségtörés volt, mivel a játék szinte teljes mértékben szakított a klasszikus JRPG konvenciókkal, a Final Fantasy-s hagyományokról már nem is beszélve. A XIII-as epizódból kiinduló Fabula Nova Crystallis-trilógia záró epizódja felteker a „hardcore" potmétert, szokatlan szabadsággal vértezi fel a játékost, és bevon egy csomó olyan játékmechanikai elemet, amely szokatlanként hat a klasszikus JRPG játékosok számára. Az alapszitu is különleges: a világvége felé közeledve az ítéletnap órája kérlelhetetlenül ketyeg, hősnőnk pedig magára vállalja a lehetetlen feladatot – elodázni az apokalipszist. A missziókra építkező, nyitott szemléletű mechanikai alapok (amibe a bicskánk könnyedén beletörhet) érdekes, kihívásokkal teli játékórákat nyújtanak, a harcok pedig sajátos keverékét képzik a korábbról megszokott ATB rendszernek, a FFX2 öltözködős mechanikájának és a sorozatra jellemző Paradigma-szisztémának.

A program furcsa kettőssége amúgy pont az ilyesfajta útkereséséből fakad: amíg a JRPG-szokásokat innen-onnan kerülgetik a Tri Ace csapatával kiegészült fejlesztők, addig a nyugati játékelemek több teret kapnak. Az érme másik oldala meg tele van gyenge, anime-sablonoktól roskadozó karakterrel és a szokásosnál következetlenebb forgatókönyvi húzással, aminek köszönhetően hamar fel is adjuk a sztorihoz kapcsoló kötelékeinket.

A PC-s változat nem sikerült amúgy rosszul, nagy felbontással (4K-ig mehet a mutató), feltekert grafikai paraméterekkel egészen aktuális formát mutat, pláne igaz ez a harcok

látványos jeleneteire. A Lightning Returns nem feltétlenül a klasszikus japán szerepjátékosok vágyálma, de ha picit is vágysz az érdekes kihívásokra, előtérbe tudod helyezni a kimunkált játékmenetet a sztori gyengébb mivoltához képest, valamint a korábbi FFXIII-epizódokkal is jó viszonyt ápoltál, úgy érdemes egy pillantást vetned Lightning utolsó kalandjára!

Kicsit kakukktojás, nem túl régi darab, ellenben látvány és kihívás tekintetében most is kiemelkedő élményt nyújt - már ha bírod a program feszült tempóját.

FINAL FANTASY VI

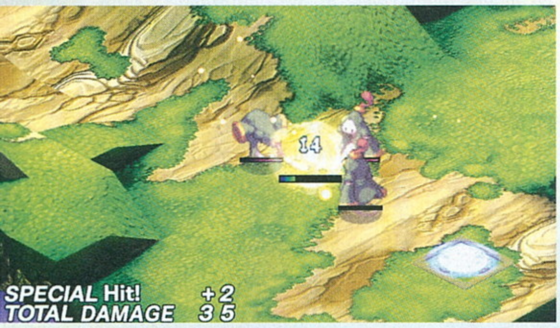
A hatos számú Final Fantasy is kacskaringós utat járt be, amíg megjelent a steames verzió. A Super Nintendo korszak végét záró 2D-s szerepjáték eleinte egy PS1-es újrakiadással került ismét képbe. A III és IV epizódokkal megjátszott 3D-felújítás elkerülte a VI-ot, de ez nem is olyan nagy baj, hiszen a program alapvető hangulatát-húzását pont ez a felülnézetes stílus adja, ami mostanában az RPG Maker-es termelésnek köszönhetően másodvirágzását éli.

A PC-változat sajna a mobil platformos restauráció mellékterméke, ez a tulajdonsága pedig jobban látszik rajta, mint például a korábban bemutatott FFIX-en. A felbontással, felhasználói felülettel például nem tudunk túl sokat variálni. Az interfész alapvetően jól irányítható billentyűzettel, de látszik rajta, hogy touch irányításra van kitalálva. Az átirat a kontrollerekkel sincs jóban, sőt a fórumok dühös seregei alapján a legváltozatosabb bugokat képes az ember fejére szórni. A felülnézetnek köszönhetően a terep navigálása kissé nehézkes az ormótlan sprite-okba rajzolt karakterekkel; a harcok során látható statikus oldalnézet pedig az újrarajzolt hátterek és hősök ellenére sem túl látványos. A gyenge port mellett már-már korszerűtlennek is nevezhetnénk a játékot, épp ezért a FFVI jelenlegi formájában csak feltételesen ajánlható a kor PC-s játékosának.

A sorozat egyik legjobbja, még ha kicsit öregecske is. Megérdemelt volna egy minőségibb PC portot.

Ha viszont túllépünk a kissé bumfordi prezentáción és öreges mechanikai alapokon (...és esetleg más platformon próbálkozunk – hehe!), úgy egy kielégítő, hosszú, és a sorozat egészét tekintve is izgalmas japán szerepjátékot kapunk. Egyes rajongók egyenesen a legjobb FF-epizódnak tartják a hatos számú iterációt, ez pedig nem véletlen. A sötét hangulatú steampunk világban, a mágia és a gépek harmonikus összjátékában, a sorozatot mai napig jellemző mozzanatokban (pl. az Ultima fegyver bevezetése) a játékos pillanatok alatt el tud veszni. A művészeti vonal pedig egyike a legerősebbeknek – Amano Jositaka látomásai és Uemacu Nobuo feledhetetlen dallamai a mai napig kitörölhetetlenek az ősrajongók emlékezetéből. ▪

DISGAEA PC

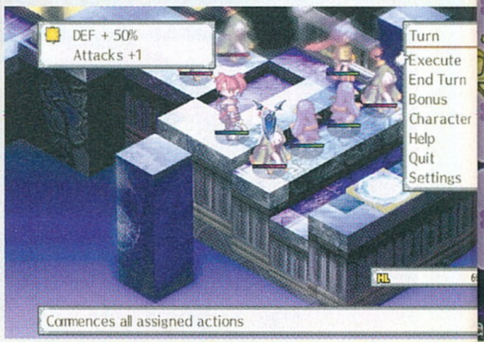


Pontosan olyan érzés fogott el Disgaea PC-verziójának első futtatásakor, mint amikor felidézel egy régi kedvenc viccet, és röhögsz magadban. Nos, a Disgaea nem a portolás minőségével tréfál meg, hanem úgy az egész koncepciójával. És az a dologban a legjobb, hogy ezt a poént maximálisan pozitívan kell érteni!

A Disgaea a szintén SNES konzolról eredeztethető taktikai JRPG műfajának egyik csúcsteljesítménye, amely a PS2/PSP verziók után végre teljes pompájában elérhető PC-n is. A Disgaea univerzuma egyfajta alvilág paródia, imádnivaló szörnyetegekkel és imádnivalón gonosz főhősökkel. A játékmenet pedig hibrid módon keresztezi a tápolás, toborzás és questek sorozatát a négyzetrácsos harcok megfontolt stratégiai elemeivel. A PC-n igen ritka stílus rengeteg rafinált taktikai lehetőséget hordoz magában. A karakterek körökre osztva lépkednek a pályákon, ahol csapkodhatnak, varázsolhatnak, összeállhatnak egy látványos kombó erejéig, vagy akár a saját „foglalkozásukhoz" mérten speci skilleket is használhatnak. A Disgaea azért tudott már a maga korában is kiemelkedő élményekkel szolgálni, mert a mély szabályok és a fokozódó kihívás mellé habkönnyű körítést pakolt, a már emlegetett humoros vonal erőteljes alkalmazásával.

A PC-s verzió mondhatni egész tűrhetően fest – bár itt is sok az SD színvonalról felhúzott látványelem, és a sprite-ok is meglehetősen trehányul festenek, azért a sokféle beállításnak, szűrőnek és az élesített textúráknak köszönhetően talán soha nem nézett ki még ilyen jól a játék. A dologban egy apró bökkenő van, a program hajlamos a fagyásokra, ez a móka pedig az Item World hosszú grindeléseinél, vagy a masszívabb csatáknál azért gondot okozhat. Persze a grafikai finomításokra és a bogarak szisztematikus kiirtására van nem hivatalos módszer is. Dood, nézz utána a Pretty Prinny fixnek! ▪

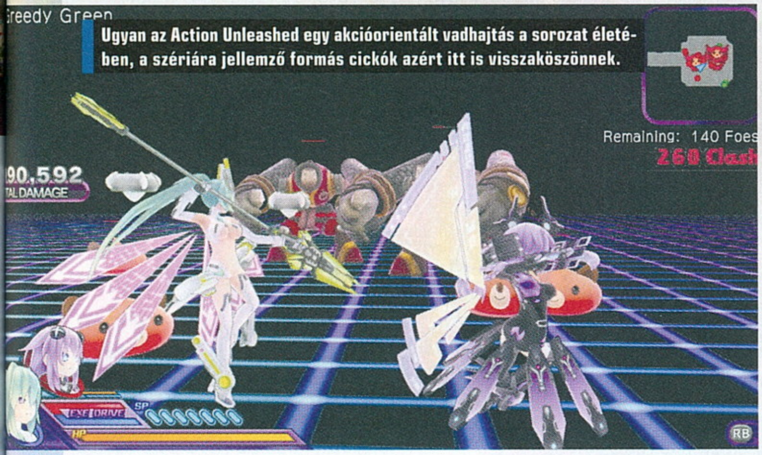
Egy ritka és fantasztikus stílusú stratégiai JRPG, ami végre PC-n is elérhető... Tudjátok, mint egy falat kenyér!



HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED

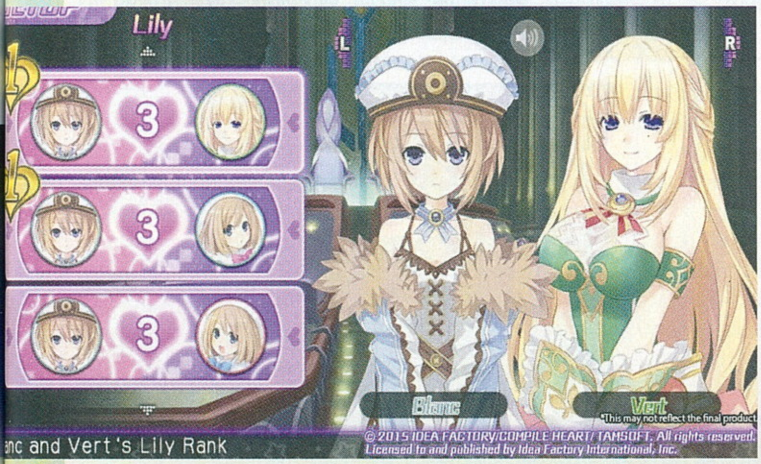
A Neptunia-sorozattal picit mélyebb vizekre evezünk a JRPG-k tengerén. A Nep-játékok mind stílusukkal, mind pedig szemléletbeli megoldásaikkal szűkebb közönséget céloznak be. Ráadásul az Idea Factory által gondozott széria nem is rendelkezik olyan hosszú történelemmel, mint a korábban bemutatott alkotások. A Nep-hősnők és az egész univerzum alapvetően a videojátékok és az IT-világ ferdítéseiből, kifigurázásából épül fel. Na meg persze didkókból és további formás idomokból, hiszen a hőseink (CPU-k – azaz Console Patron Unitok) úgy néznek ki, mintha csak egy cosplay rajongó otaku nedves álmából ugrottak volna elő.

A legutóbbi Nep-iteráció egy picit felforgatja a JRPG-s szabályokat, és előtérbe helyezi a valós idejű akciózást, akár egy klasszikus Musou-játékban (lásd még a nemrégiben bemutatott Arslant vagy a Dynasty Warriors-szériát). Az oldalágról belavírozó Tamsoft fejlesztői amúgy is értenek a vad kombókra és masszív ellenfél tömegekre alapozó játékokhoz, a Neptunia U pedig ügyesen mondja fel a tömeges hentelésekre kihegyezett zsáner alapvető szabályait. Teszi mindezt hiperkönnyed (sic!) módon, jó érzékkel kimért küldetésekre alapozva. A harcok során karaktereink párban mennek a valós idejű darabolásra, a játékmechanikák pedig arra irányítják a figyelmet, hogy speckó támadásokhoz erőt gyűjtve (akár a kosztümök szexi szétszakadásának árán is) effektíven tisztogassuk meg a terepet.



Ugyan az Action Unleashed egy akcióorientált vadhajtás a sorozat életében, a szériára jellemző formás cickók azért itt is visszaköszönnek.

A Neptunia U a hagyományokhoz hűen roskadozik a visual-novel stílusban fogant átvezetőktől, amelyeket azonban a cikkíróhoz hasonló, földhözragadt játékosok egy gombnyomással el is tekerhetnek. A látvány maximálisan gejl, így aki már a képek alapján eleve tudja, hogy ez nem az ő játéka, nos, ott nem is lesz igazán miről beszélni. Technikailag sem túl erős a cucc (egy hordozható PS Vita játék portjáról beszélünk), de legalább stabilan hozza azt, amire vállalkozik. Levezetésnek kiváló lehet az előzőekben bemutatott nagyobb falatok után a 28 eurót (8800 Ft) kóstáló csomag. Szülők, figyelem! Kisgyerkőcöknek bármi mást a jelenlegi felhozatalból, csak ezt ne! G



CCG – AZ ÖRDÖG GYŰJTÖGETŐS BIBLIÁJA

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Baráti és családi mulatozások gyakori időtöltési kellékeit képezik a rágcsálni- és innivaló mellett vívott társasjáték-viadalok és kártyajátékos összecsapások. Aligha akad háztartás, melyben ne lenne fellelhető egy-egy gyűrött francia- vagy magyarkártyapakli.**

A velük harcolható póker-, snapszer- vagy éppenséggel ultipartik mind a mai napig remek kikapcsolódást nyújthatnak, mellettük azonban létezik egy speciális ágazata is a műfajnak: ennek jellemzője elsősorban a lapokon megcsodálható fantasy témájú kép, mely alatt általában néhány soros jellemző és két szám foglal helyet. Az úgynevezett „gyűjtögetős" kártyajátékoknak rengeteg világa létezik, abban azonban majdnem mindegyik megegyezik, hogy szabályrendszerük alapvetően a Magic: The Gathering által lefektetett alapokhoz vezethető vissza, másrészt pedig közös jellemzőjük az is, hogy elképesztő mennyiségű lap lelhető fel hozzájuk (a Magichez például egyes hírek szerint közel 12 ezer), paklijainkat pedig ezekből saját magunk állíthatjuk össze. Minden zsugabubus elengedhetetlen fegyverét képezik a támadó- és védőértékekkel ellátott lények, a pusztító vagy éppenséggel gyógyító varázslatok, valamint a megidézésükhöz szükséges nyersanyagot jelképező figurák, a kombinációs lehetőségek hatalmas számának köszönhetően pedig nem igazán létezik mindent vivő dekk. Élőben, idehaza a legismertebbnek a Wizards of the Coast gyermeke mellett talán a M.A.G.U.S. és a Hatalom Kártyái számítanak, de készült már például Warhammer és X-akták témájú is.

HEARTHSTONE

Ár: Ingyenes – **Fejlesztő:** Blizzard Entertainment – **Ekkor indult:** 2014 – **Pozitívum:** Mindenféle rendszeren elérhető (PC, okoseszközök), az esport-rendezvények rendszeres résztvevője. **Negatívum:** Az új skinek csak pénzért vásárolhatóak, és a hadjáratok sem olcsóak.

A „Heroes of Warcraft" alcímmel ellátott alkotás tulajdonképpen nem kínál mást, mint hogy a Blizzard-univerzum egyik legismertebb világának hőseivel immár a szépen csillogó kártyák birodalmában is összemérhetjük erőnket. Kilencféle hős közül választhatunk, melyek mindegyike természetesen egyedi jellemzőkkel rendelkezik: a pap például a gyógyításban jeleskedik, a máguslány kíméletlenül mormolja varázsigéit, és míg a druida a földanyát állítja maga mellé, addig a vadász különféle szörnyetegek mellett érzi jól magát. A karakter-specifikus lényeken kívül komoly mennyiségű semleges zsoldos vár a seregünkbe való toborzásra, akik a stílusra jellemzően támadási erővel, több-kevesebb pajzzsal és mana-költséggel rendelkeznek, valamint majd' mindnek akad egy speciális tulajdonsága. Némelyikük utolsó csepp vérével védi a hadvezért, mások a többiek jellemzőire vannak jótékony

hatással, de egy jó időben lehozott „elnémító" lény (aki semlegesítheti az ellenfél egy különösen cseles lapját) is könnyen megfordíthatja a partit. Az alapvető egymás elleni csatákon kívül lehetőségünk van a gép ellen gyakorolni, végigmehetünk az eleddig elérhető három szólókalandon (ezek további lapokkal gazdagítják gyűjteményünket), beszállhatunk az arénába, ahol véletlenszerűen generált lapokból álló paklival kell helyt állni, de emellett időről-időre

érdemes benézni a kocsmába is, ahol aztán bármi elképzelhető, a szabályok rendszeresen módosulnak. Új lapok megszerzéséhez szükséges aranyra elsősorban a napi küldetések elvégzésével tehetünk szert, a feleslegessé vált lényekből pedig nyersanyag formájában paklinkhoz jobban passzoló bestiákat készíthetünk.

HEX: SHARDS OF FATE

Ár: Ingyenes, csomagokat vásárolhatunk hozzá – **Fejlesztő:** Hex Entertainment **Ekkor indult:** 2016. április 19.– **Pozitívum:** Szerep- és kártyajáték erőteljes elegye. – **Negatívum:** Már a kampány elején is könnyű veszíteni.

A Hex mögött álló, hasonló nevű amerikai csapat alkotásának alapjai feltűnő mértékben egyeznek meg a Magic szabályrendszerével (olyannyira, hogy a hasonlóság némi pereskedésre is okot adott): az egyes körök fázisokra vannak osztva, amelyekben játékba hozhatunk földeket és lényeket, az ellenfél támadása esetén védelmezőket jelölhetünk ki, valamint akár a másik lépése alatt is bevethetünk egy-egy alattomosabb varázslatot. Kezdetben érdemes a szóló küldetés keretében bebarangolni a meteortól sújtott Entrath világát, hogy lapokra és egyéb csecsebecsékre tegyünk szert, melyekből a haszontalanná vált darabokat a beépített aukciósházban tehetjük pénzzé. Kellően erős paklival felszerelkezve pedig némi belépési díj ellenében a bajnokságokon is összemérhetjük másokkal a képességünket és szerencsénket. A mellékszereplőkkel való csevegésnek, a fejleszthető karakternek és a választható fajoknak, továbbá a szép grafikának és hangulatos zenének köszönhetően a Hex megérdemli a figyelmet.

AGE OF MAGIC

Ár: Ingyenes – **Fejlesztő:** QianZhiHuDong Network Technology
Ekkor indult: 2016. március 15. – **Pozitívum:** Maximálisan a közösségi élményre építkezik.
Negatívum: Technikai hiányosságok, nem játszható teljes képernyőn.

A varázslatok dicső korában hatalmas erejű harcosok, erdőjáró vándorok, mágusok és gyógyításban jeleskedő papok járják a földeket, hogy hírnevet és vagyont szerezzenek maguknak, seregeikben pedig kardforgató katonák, élőholtak, törpék, valamint íjaikkal végzetes záport zúdító elfek vívnak egymással. Az összecsapások leginkább a korai HOMM-ekhez (Might & Magic) hasonlítanak, míg ugyanis megidézett zsoldosaink a harcmezőn küzdenek, a háttérből vezérünk folyamatosan támogatja őket rá jellemző varázslataival. Új lapokat és nyersanyagot elsősorban az igencsak hosszú egyszemélyes kampány alatt szerezhetünk, de vívhatunk élő ellenfél ellen (akár másodmagunkkal is), vagy lemerészkedhetünk egy-egy sötétebb kazamatába is.

A csataszünet kiváló lehetőséget nyújt kártyáink és fegyverünk fejlesztésére, vagy elcseveghetünk választott céhünk többi tagjával, esetleg elküldhetjük bakáinkat némi tréningre, aminek hála plusz tapasztalati ponthoz jutunk. ◘

FAERIA

Ár: 8 euró (nagyjából 2600 forint) – **Fejlesztő:** Abrakam SA – **Ekkor indult:** 2016. március 1.
Pozitívum: Catan-szerű területfoglalós stratégiával fűszerezett alkotás, jópofa grafikával. – **Negatívum:** Apróbb bugok, az AI néha túl sokat gondolkodik.

Habár a Faeria története nem indult teljességgel felhőtlenül (a belga fejlesztő, az Abrakam SA által elindított Kickstarter-kampány sajnos elbukott), azonban hibáikból tanulva a srácok újratervezték a játék legtöbb aspektusát, így látott végül napvilágot korai hozzáférésű állapotban, és míg a cikkben szereplő többi mű többé-kevésbé ingyenes, ezért az alkotásért egy kisebb összeget kell fizetnünk. Mindazonáltal lehetőség van aranyért is új csomagokat vásárolni, amit a győztes (vagy éppen vesztes) játszmák után kapunk. A szabályok alapján a két ellenfél egy hatszögekből álló üres pálya két ellentétes végén helyezkedik el, innen küzdenek meg egymással a minden körben fixen befolyó mana pontokat felhasználva. Ezekből egyrészt lehetőségünk van kártyát idézni, továbbá körönként valamilyen cselekedetet végrehajtani: lepakolhatunk például két darab egyszerű „Plain”-t, vagy éppenséggel egy darab Element (Erdő, Sivatag, Hegység és Tenger) mezőt, húzhatunk a pakliból, netán kitermelhetünk némi extra manát is, amennyiben sikerrel elfoglaljuk az ezeket előállító oltárokat. A legtöbb erősebb lap a körönként befolyó mana pontokon felül Elementekbe is kerül, ráadásul adott elemű szörnyet csak a megfelelő tájegységekre idézhetünk le, így a szerint kell majd megválogatnunk a stratégiánkat a mezők lepakolásakor, hogy milyen elemekből álló paklit raktunk össze magunknak. A rémségeken kívül bevethetünk varázslatokat, melyek seregünk egy-egy képességét vagy a játékteret befolyásolják, valamint épületeket is, amik ugyan sem mozogni, sem támadni nem tudnak, de szintén valamilyen körönként érvényesülő hatást gyakorolhatnak bestiáinkra – míg egy váratlan rohammal le nem lesznek rombolva. ◘

INKÁBB A PROJEKTOR ELŐTT ÉRJEN A VÉG...

A REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOROK TÖRTÉNETE I. RÉSZ

[ÍRTA TRAU]

Képzeljük el azt a szitut, amikor az átéltektől kissé elgyötört testtel ballagunk elfelé egy kupac fémmorzsaléktól, ami percekkel ezelőtt mondjuk egy teherszállító Boeing 777F kéthajtóműves repülőgép volt, alig 300 millió dolláros listaárral......

No, ez az a helyzet, amit minden széppreményű pilóta igyekszik elkerülni. Tény, hogy aki dolgozik, az hibázik is. Ha valaki nagy értékű eszközökkel végzi a feladatait, akár emberek százaival vagy értékes áruk tonnáival a háta mögött, a hiba is drága lehet. Éppen ezért igen elterjedt (egyre több szakértő szerint túlságosan is) a szimulátorok használata. Olyan, az évtizedek során egyre bonyolultabbá, élethűbbé váló oktatóeszközöké, amelyek feladata a repülés oktatása, biztonságos, földi körülmények között. Ha a szimulátorban a pilóta elrontja, mondjuk, a felszállás közben leálló egyes hajtómű okozta vészhelyzet kezelését, és teszem azt, a leállt hajtómű irányába kezd fordulni, majd annak rendje és módja szerint a géppel átesik (az elégtelen repülési sebesség miatt a szárnyról leválik a légáramlat, így megszűnik a felhajtóerő is), akkor a büszkeség sérülése mellett a szimulátor gépidejének ára megy csupán kárba.

Ne tessék röhögni, a szimulátorok is indultak valahol. Az 1900-as évek elején még csak ilyen kezdetleges szerkezetekkel emulálták a repülést.

RÉGI MESE

A repülés úttörőinek aránylag kevés szimulációs lehetőség állt a rendelkezésükre. Természetesen megfigyelték a madarak repülését, s számos modell is a levegőbe emelkedett, mielőtt Otto Lilienthal megkezdte volna híres siklórepüléseit, vagy a Wright-testvérek 1903. december 17-én a Flyerrel végrehajtották volna a világtörténelem első, motor hajtotta repülőgéppel végzett repülését. A repülés hajnalán még elsősorban a mai szemmel erősen kezdetleges, fából, vászonból, huzalokból épített, törékeny repülőgépek fejlesztése volt a középpontban, s a szimuláció helyett jobbára a természetes kiválasztódás és a szerencse befolyásolta a pilóták képzését, tudásának bővítését. De ez nem azt jelentette, hogy az ötlet már nem fogalmazódott meg: a repülőgépek már akkor sem voltak olcsó járművek, így költséghatékony képzési formákon törték már akkor is a fejüket. Logikus lépés volt például, hogy a már a siklórepülésre használt szárnyakkal, repülőgépekkel a széllel szembe fordulva, még a földön állva gyakorolták a szárnyak egyenesben tartását, a fordulókkal járó erők kezelését. Ezzel, azaz a repülés földi szimulálásával némi tapasztalatot szedhetett össze a reménybeli pilóta, méghozzá már az első repülés előtt.

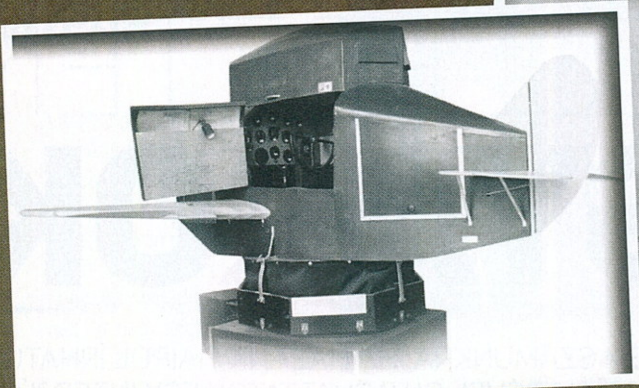
GYALOGSZERRŐL MOTORRA

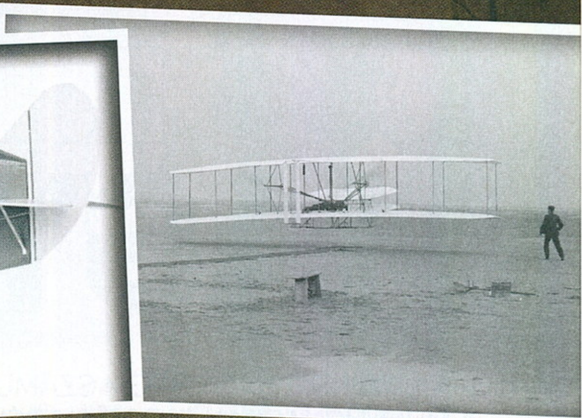
A motoros repülés hajnalán a klasszikus oktatási módszer jellemzően úgy nézett ki, hogy először utasként repült a kiképzésre vállalkozó bátor személy, majd a földön, a reptér füvén gurulva igyekezett elsajátítani a gép kezelését. Ezt követte a megfelelő sebességgel végrehajtott, egyre hosszabb „elugrások" sorozata, amiknél már a magassági kormányzást is megtanulhatta a növendék. Egy másik módszer gyakorlatilag az első, full motion flight simulatornak, azaz a nagy szabadságfokú, mozgó repülőgép-szimulátornak is nevezhető. A francia École de Combat alkalmazott Blériot-féle repülőgépet, amelynek megrövidítették a szárnyait, így lecsökkent a felhajtóerő, és a gép a földön maradt, még a nagy sebességű gurulás közben is. A növendék tehát kockázatmentesen gyakorolhatta a kormányszervek működését.

Több másik esetben – főleg repülőgép-prototípusokat tesztelve – ballonok alá kötötték a gépet, s nagy sebességgel haladó autóhoz, esetleg vonat pőrekocsijához láncolták a szerelvényt. Így a pilóta biztonságban vezethette a repülőgépet, amely a motorhibáktól vagy az aerodinamikai kialakítás problémáitól sújtva is a levegőben maradhatott. Az elképzelés, azaz a biztonságos szimuláció megépítése a kiképzést végzőket sem hagyta hidegen, mint

Egy szerencsétlenül landolt első világháborús gép. Bár nincsenek forró lángnyelvek, azért ez biztosan fájt...

kihívás. A Sanders Teacher korát meghaladóan komplex, mai szemmel egészen okos szimulátor volt. A repülőgépet alulról egy gömbcsuklóra rögzítették, s a szél felé fordítva használhatták. A szárny és a vezérsíkok körül áramló, megfelelő sebességű szélnek köszönhetően a gép „vezethetővé" vált, a kormányzása gyakorolható lett. A módszer gyengesége a megbízhatatlan természeti erő, a szél volt.





WW I TIME

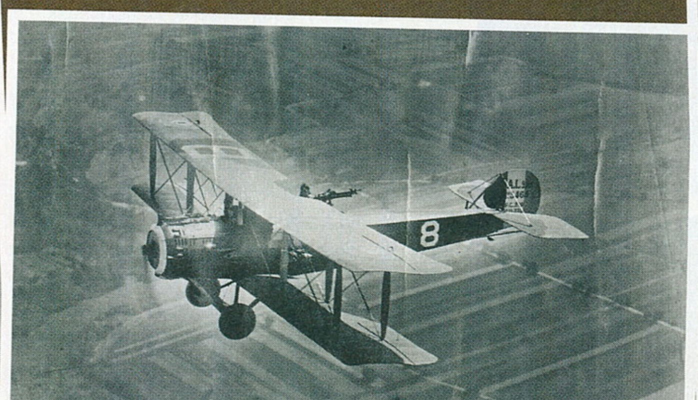
Az első világháború kitörése, a katonai repülés tömegessé és létfontosságúvá válása egyben a kiképzési igényeket is nagyságrendekkel megdobta. Ekkor jelentek meg az első olyan rendszerek, amik a repülőgép minél élethűbb mozgását igyekeztek már elektromotorok segítségével előállítani a földön. Igaz, ezt először a pilótajelöltek szűrésére, a háromdimenziós tájékozódásra alkalmasságuk megállapítására használták. Több hadviselő országban is kifejlesztettek olyan álrepülőgépeket, ahol a pilótajelölt az elektromotorokkal előállított légörvényekre, mozgásokra adott válaszmozdulatait rögzítették, elemezték. A gyakorlatban hamar kiderült, hogy ezek a rendszerek nem csupán vizsgálatra, hanem akár képzésre is alkalmasak lehetnek. A gömb alakú, fém rácsszerkezetek (hasonlóan a fesztiválokon látható, a beszíjazott látogatóval minden irányban pörgő szerkezetekhez) és az elektromotorok alkalmazásával mindhárom tengely körül forogni képes építménnyel a módszer támogatói szerint minden olyan helyzet előállítható, amibe a pilóta később a levegőben, repülés közben találkozhat. Oké, a féloldalas fejjel lefelé lógás valóban megoldható volt, a nehézségi erők változása, a G-terhelés azért nem.

SZOBAREPCSI

Ha otthon akar valaki szimulátort építeni, csak a fantázia és a pénztárca szabhat határokat. A legegyszerűbb konfig egy számítógép (akár PC, akár laptop), hozzá pedig megfelelő botkormány és pedál. A következő fokozatban már illik, mondjuk, három monitorral megteremteni a körpanorámát, s ekkor már jöhetnek az olyan kiegészítők is, mint személyes kedvenceim, a Saitek Pro Flight-sorozatának tagjai. Gyakorlatilag egy kisebb pilótafülke felépíthető, az összes fontos műszer és kezelőszerv egymáshoz illeszthető. Ha pedig valaki irgalmatlanul gazdag és elszánt, az interneten megrendelve a hozzávalókat, akár egy komplett 737NG-fülkét is betehet a nappaliba. Orosz fórumokon láttam három személyes (pilóta, első tiszt, navigátor), korai Tu-154-es fülkét egy panelház negyedik emeletének nappalijába bepakolva – beteg dolog ez.

IRÁNY A JELEN!

A következő lépés már még inkább a valóság felé terelte a szimulátoros kiképzést. Még az első világháborúban megjelentek az olyan, az akkori szemmel hihetetlenül komplex rendszerek, melyekben egy, a valódihoz hasonló repülőgéptörzset és annak kormányszerveit (botkormány, oldalkormány-pedálok) kötöttek össze sűrített levegővel működő pneumatikus munkahengerekkel. Így a kiképzést irányító kezelő (aki a levegő áramlásait, így a turbulenciákat, a hirtelen áramlatokat „állította elő") és a pilóta mozdulatait automatikusan követte a repülőgép, a hossz- és a kereszttirányú tengely mentén. Azaz a géppel fel-le és jobbra-balra lehetett mozogni. Emellett gramofonról játszott motorzajjal, s kezdetleges, fényképekkel előállított tájképekkel is igyekeztek emelni az élethűséget. Az 1929-ben megjelent Buckley-féle szimulátor ismét egy gömbcsuklóra rögzített „minirepülőgép" volt, ahol már elektromotorokkal oldották meg a gép minden tengely körül történő mozgását, a kormányszervek alkalmazásának megfelelően. Itt már lehetőség volt előre meghatározott repülési körülmények betáplálására, illetve a pilótafülke műszereinek mozgatására – igaz, ez utóbbiak is felvételről változtak, nem voltak alkalmasak a pilóta irányításának lekövetésére. S a következő lépés már a híres Link rainer volt, a világ első, széles körben elterjedt szimulátora, de erről majd legközelebb...



A Vörö Báró által híressé tett Fokker Dr. I a Battlefield 1 trailerben is feltűnik. Nem mellesleg számtalan szimulátorjáték kedvenc típusa.

ÍGY FEJLESZTENEK A MAGYAROK

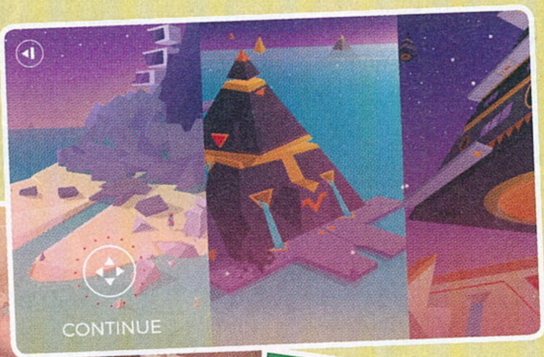
[ÍRTA LOR] MINDIG NAGY ÖRÖM SZÁMUNKRA, HA HAZÁNK FIAIRÓL ÍRHATUNK A GURU HASÁBJAIN. A MÚLT HÓNAPBAN TARSOLY EDÉVEL OLVASHATTATOK EGY INTERJÚT, MOST PEDIG TÖBB MAGYAR STÚDIÓT IS MEGKERESTÜNK, AKIKET NAGY ESÉLLYEL MÁR NEM KELL BEMUTATNUNK NEKTEK. MEGKÉRTÜK ŐKET, HOGY MESÉLJENEK JELENLEGI PROJEKTJEIKRŐL ÉS A MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTÉS HELYZETÉRŐL – KICSIT MÉG A VIRTUÁLIS VALÓSÁGRÓL IS FAGGATTUK ŐKET.

POSSIBLE GAMES

Mikor alakult meg a stúdió, most hányan dolgoztok együtt?
2011 őszén alakultunk Goroid néven, kezdetben csupán 3-4 emberrel. 2014-ben bútoroztunk össze a POSSIBLE kreatív ügynökséggel, akikkel szoros együttműködésben dolgozunk. Sokszor előfordul, hogy átülnek hozzánk az ügynökségtől és besegítenek egy-egy projektbe, és persze mi is viszonozzuk a segítségüket. Most már több mint két év tapasztalata alapján kijelenthetjük, hogy ez így nagyon jól működik. Jelenleg több mint tizenöten vagyunk, de egyre több a megbízás, így valószínűleg tovább nő a létszám.

Mely múltbeli projektjeiteket emelnétek ki?
A legnagyobb sikert az Adventures of Poco Eco kalandjátékunkkal arattuk, mely a zeneiségre és a kivételes vizuális világra épül. A játékkal amellett, hogy világszerte kiemelt státuszt értünk el az áruházakban, számtalan díjat nyertünk meg, többek közt Cannes-i liont, D&AD Wooden Pencilt, Clio Awardot. Bár már egyéves a játék, máig kiállításokra hívnak meg vele a világ minden tájára, Dél-Amerikától Ázsiáig.
Egy másik siker az Én kicsi Tescóm menedzserjátékunk. Annak Lengyelországra, Csehországra és Szlovákiára lokalizált verziói elérték a félmillió letöltést.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
Épp most fejeztük be a már említett Poco Eco játékunk VR-ra való átalakítását, ami hamarosan elérhető lesz az Oculus Store-ban is. Nagyon izgalmas feladat volt erre az új, innovatív platformra fejleszteni, hiszen teljesen más szempontokat kell figyelembe venni, mint egy hagyományos mobiljáték esetében. A fejlesztési munka végén olyan érzésünk volt, mintha ezt a játékot eleve a virtuális valóságra találták volna ki, úgyhogy elégedettek vagyunk az eredménnyel. Ezenkívül dolgozunk még két szupertitkos projekten is nemzetközi ügyfél részére.

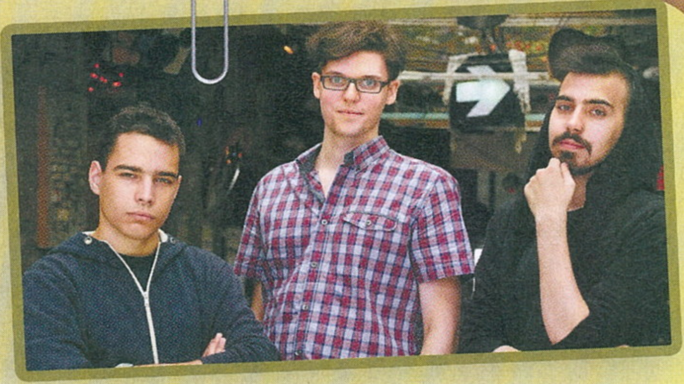


Hogyan jellemeznétek a hazai játékfejlesztést?
Míg a konzol/PC játékfejlesztés egyelőre nehézségekkel küzd, addig a mobiljáték fejlesztés egyre inkább teret nyer. Egyre többen ismerik fel a mobiljátékokban rejlő lehetőségeket akár marketing, akár oktatási szempontból.

Milyen terveitek vannak a VR, illetve AR technológiával?
Nálunk ezek nem tervek, hanem már a valóság. VR területén a Poco Eco mellett vannak egyéb tapasztalataink is: készítettünk egy koncertélményt iamyank egyik fellépéséhez Oculus Riftre, és különféle demókat Google Cardboardra, külföldi ügyfeleknek. Az idei évünk egyik nagy sikere egy AR apphoz kötődik, melyet a brit McVitie's számára készítettünk. Ez tulajdonképpen egy újgenerációs tamagocsi: a csomagolásból a mobileszköz kamerájának segítségével egy cica bújik elő, melyet simogathatsz, öltöztethetsz, csiklandozhatsz.

Mi az, ami szerintetek megkülönböztet, egyedivé tesz titeket itthon?
Kísérletező típusok vagyunk, folyamatosan figyelemmel kísérjük a legújabb trendeket és eszközöket, és igyekszünk is kipróbálni magunkat az új platformokon. Bár a fő profilunk a mobil és a tablet, fejlesztünk Google Tangóra, Google Cardboardra, Samsung GearVR-ra, Oculus Riftre és okosórára is. Olyan szempontból is egyedi helyzetben vagyunk, hogy van mögöttünk egy ügynökség, melynek élhetünk az erőforrásaival.

ZADBOX ENTERTAINMENT



Mikor alakult meg a stúdió, most hányan dolgoztok együtt?
2014 márciusa óta dolgozunk így négyen, a Zadbox Entertainmentet pedig 2015 májusában alapítottuk meg.

Mely múltbeli projektjeiteket emelnétek ki?
A Quern az első komoly játékunk, de előtte is dolgoztunk együtt egyetemi projekteken, a tanulmányaink alatt.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
Jelenleg a Quernen dolgozunk, ami egy belsőnézetes puzzle kalandjáték.

Hogyan jellemeznétek a hazai játékfejlesztést? Mi jelenti a főbb nehézséget az érvényesülésben? Min változtatnátok?
Szerintünk rengeteg a tehetséges fejlesztő és a jó játékprojekt itthon, és a közösségi finanszírozás lehetősége is adott – alig várjuk, hogy végre játszhassunk a Kupolavárossal és a Fabularral, amik éppen kampányolnak a Kickstarteren. A legfőbb nehézséget nekünk az jelenti, hogy elég emberhez eljusson, amin dolgozunk – kis csapatként nehéz a játék fejlesztésére és a marketingre is elegendő időt szakítanunk. Pedig a hírverés és egy támogató fanbázis ugyanúgy elengedhetetlen a sikerhez, mint a jó projekt. Úgy érezzük, ha a hazai játékos rendezvények (mint mondjuk a Pixelcon) nagyobb médiafigyelmet kapnának, az nagy segítség lenne az itthoni indie fejlesztői szcénának is.

Mi az, ami megkülönböztet, egyedivé tesz titeket itthon?
Teljesen saját erőforrásokból dolgozunk, így nincs fölöttünk közvetlen befektető, akinek be kéne számolni. Egyikünk sem alkalmazottként van a cégben, így mind a négyen nagyon motiváltak vagyunk, mindenki a sajátjának érzi a játékot.

Mi a videojáték jövője? Mit gondoltok a VR-ról? Fogtok VR-játékot fejleszteni?
A jövő? Mobil, streaming (on demand játékok) és a virtuális valóság. Nagyon nagy potenciált látunk a VR-kütyükben, a jövőbeli terveink között szerepel a Quern VR, de elsősorban a Vive-ot támogató verziójának fejlesztése. ■

STORMCUBE GAMES

Mikor alakult meg a stúdió, jelenleg hányan dolgoztok együtt?
2009 októberében alapítottuk, akkor még nem ezen a néven – csak tavaly óta vagyunk StormCube Games. Az évek alatt változó létszámban fejlesztettünk, ami 2-7 fő között mozgott. Jelenleg hárman húzzuk az igát.

Milyen múltbeli projektjeiteket emelnétek ki?
Főleg megrendelésre dolgoztunk Németországba és Angliába, egyik sem nagy cím, inkább réteg játékok. Saját fejlesztésbe tavaly fogtunk, amely a Steamen már elérhető – ez a Vortex: The Gateway című túlélőhorror játékunk.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
A Vortexnek folynak még az utómunkái a frissítések formájában, illetve van egy kifutó projektünk megrendelésre. Ezután tudunk ismét egy saját fejlesztésbe vágni, amit a már meglévő pár ötletünkből fogunk kiválasztani.

Hogyan jellemeznétek tömören a hazai játékfejlesztést? Mi jelenti a főbb nehézséget az érvényesülésben? Min változtatnátok?
Körülbelül 13-14 éve fejlesztünk, több nagyobb hazai stúdiót is megjártunk, mielőtt a saját céget megalapítottuk, de nem mondanánk azt, hogy rálátunk teljes egészében a hazai fejlesztésekre. Amit biztosra tudunk, hogy nagyon sok jó „veterán" szakember van, akik akár külföldi nagy stúdióknál, vezetőként is megállják a helyüket, mint ahogyan páran jelenleg is teszik. Talán a motivációt tudnám kiemelni, mint hiánycikk az új generációban.

Mi az, ami egyedivé tesz titeket itthon?
Szerintünk nincs ilyen markáns különbségünk. Igyekszünk mi is fent maradni a vízen, most már a hetedik éve. Talán a motivációink és a nagyobb álmaink azok, amik továbbra sem csökkennek, és ezért mindent meg is teszünk, akár erőnkön felül.

Mit gondoltok a VR-ról? Fogtok-e VR-játékot fejleszteni?
Mindenképp szeretnénk VR-játékot fejleszteni ez a nagyon közeli tervünkben szerepel is. ■

NEMESYS GAMES

Mikor alakult meg a stúdió, jelenleg hányan dolgoztok együtt?
2004-ben kezdtük, most tízen vagyunk.

Mely múltbeli projektjeiteket emelnétek ki?
A Fortix 2-t, amivel az Indie Game Challenge döntőjében voltunk Las Vegasban, illetve a Pursued: Where am I? netes játékot, amit több mint nyolcmillióan játszottak.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
Vannak olyan fejlesztéseink, amikről még nem beszélhetünk. Annyit elárulhatunk, hogy egy légtér-irányítós játékunk csőben van Xboxra és PC-re, illetve a Pursued v2-es VR-verziója is érkezik hamarosan GearVR-ra és Oculusra.

Hogyan jellemeznétek tömören a hazai játékfejlesztést? Mi jelenti a főbb nehézséget az érvényesülésben? Min változtatnátok?
A magyar játékfejlesztés nagyon fragmentált. Nagyon sok a kicsi csapat, akik egymással is alig beszélgetnek, nemhogy nemzetközi fórumokon, a külföldi csapatokkal. Ettől bár van lelkesedés, az gyakran nem a jó irányba tör ki, amiből a „meg nem értettség" érzése és frusztráció lesz.

Mi az, ami megkülönböztet, egyedivé tesz titeket itthon?
A nyitottságunk. A mi ajtónk mindig nyitva áll a független kis csapatok számára, ha szeretnének tanácsot kérni, vagy akár csak beszélgetni. Több game jamet és nyílt napot szervezünk minden évben, amire szeretettel várunk mindenkit.

Mi a videojáték jövője? Mit gondoltok a VR-ról, fogtok VR-játékot fejleszteni?
Nehéz megmondani, hogy a VR mekkora szeletet fog kiszakítani a játékos tortából, mert most nagy optimizmus van nemzetközi szinten is. Viszont nagy a tanácstalanság is, hogy mit kéne csinálni pontosan. Még nincs „killer app", ami tömegeket vonzana be. Úgy is mondhatnánk, hogy még nincs meg a VR Angry Birds-sze. Ettől függetlenül mi nagyon szeretjük ezt az új médiumot, és talán a hamarosan megjelenő játékunkkal mi is hozzájárulhatunk ennek a killer appnak a kifejlesztéséhez.

INVOKER STUDIOS

Mikor alakult meg a csapat, jelenleg hányan dolgoztok együtt?
A stúdió 2013 áprilisában alakult, jelenleg hét emberrel működünk, és van egy pár külsős emberünk is, akik a fotó kedvéért is beugrottak.

Mely múltbeli projektjeiteket emelnétek ki?
Az Ironkraft – Road to Hell egyelőre még korai hozzáférésű verzióját.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
Az Ironkrafton kívül van egy kísérleti jellegű AR-projektünk. Valamint egy VR-projektünk, amely egy régebbi 3D puzzle játékunk portja, és reményeink szerint pár hónap múlva megjelenik Steamen a HTC Vive-ra. Emellett dolgozunk egy izgalmas FPS/TPS játékon, amiről még nem beszélhetünk. Emellett mi vagyunk Magyarországon az egyetlen játékfejlesztő stúdió, amelynek saját képzési programja van. Ez a nagyon sikeres Planet Taxi, ami jelenleg három tanfolyamot foglal magába. Ezek a képzések lefedik a játékfejlesztő szakma legfontosabb területeit. A hallgatók fejlesztőként részt vehetnek azonos című játékunk készítésében, miközben elsajátítják a szakma csínját-bínját.

Hogyan jellemeznétek tömören a hazai játékfejlesztést? Mi jelenti a főbb nehézséget az érvényesülésben? Min változtatnátok?
A hazai játékfejlesztés nagyon izgalmas. A nagy fejlesztők sorban nyitnak itthon irodákat, ami azért jó, mert sokat tanulhatunk tőlük. Másrész sajnos a kisebb, független stúdióktól pedig elviszik a tehetséges embereket.

Mi az, ami megkülönböztet, egyedivé tesz titeket itthon?
A mi stúdiónk abban különbözhet, hogy mi elsősorban az intuitív játékélményre koncentrálunk. Hangulatra és ügyességre fókuszáló, főleg akciójátékokat készítünk, míg más közép-európai stúdiók túlnyomórészt stratégiai, szerepjátékos, kalandjátékos és hasonló programokkal foglalkoznak.

Mi a videojáték jövője? Mit gondoltok a VR-ról? Fogtok VR-játékot fejleszteni?
Bármi is a játékok jövője, nekünk jó! Mi az álmainkat valósítjuk meg, és egyre több platform áll rendelkezésre. Most például megnyílt a VR és AR világa, mi pedig kötelezőnek érezzük azt, hogy innovatív élményeket szerezzünk magunknak és a játékos közösségnek.

NEOCORE GAMES

Mikor alakult meg a stúdió, jelenleg hányan dolgoztok együtt?
A NeocoreGames 2005-ben alakult alig pár emberrel. Az utóbbi másfél évtizedben rengetegen csatlakoztak hozzánk, most már több mint 55-en vagyunk.

Mely múltbeli projekteket emelnétek ki?
A Neocore életében minden projekt meghatározónak mondható. A legemlékezetesebb talán a The Incredible Adventures of Van Helsing-trilógia, ami meghozta számunkra a világsikert.

Min dolgoztok most, mi jelenik meg tőletek legközelebb?
Jelenleg a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyron dolgozunk, a Warhammer 40K univerzumának első akció-szerepjátékán. Emellett folyamatosan fejlesztjük a Van Helsing-sorozat konzolos portjait, illetve több nagyon izgalmas kisebb projekttel is foglalkozunk, amiket még nem jelentettünk be.

Hogyan jellemeznétek tömören a hazai játékfejlesztést? Mi jelenti a főbb nehézséget az érvényesülésben? Min változtatnátok?
Alapvetően az elmúlt években két szempontot szokás itthon emlegetni, mint nagy hátrányt a nyugati fejlesztőkhöz képest. Egyrészt az állami támogatás teljes hiányát, másrészt az oktatásban a gaming hatalmas lemaradását.

A közvetlen állami támogatások ügye szerintünk nagyon problémás – sokaknak fáj, hogy több nyugat-európai országban erős támogatást kap állami szinten az iparág, és ezzel nehéz versenyezni, ha te nem kapsz. Másrészt a legtöbb támogatási formának erős piactorzító hatása van – a cégek egy idő után elkezdenek a pályázatoknak termelni és nem a vásárlóiknak. Mi határozottan ellene vagyunk a direkt támogatások rendszerének. Az oktatás ügye már sokkal érdekesebb. Manapság van több specializált tanfolyam és van pár egyetemi próbálkozás is, ahol el tudnak indulni a fiatalok, de sajnos a nálunk felvételizők között eddig ez nem sok pluszt jelentett. Alapvető gond itthon, hogy több szakterületen is viszonylag kevés a nemzetközi szinten erős szakember, aki már bizonyított, így tanárként a szavainak van súlya, és rá is ér tanítani.

Kicsi a piac, az igazán jó szakembereket a cégek általában kincsként őrzik, ez az iparág pedig olyan sebességgel változik, hogy több területen egy 5-10 éve szerzett tapasztalat nagy sebességgel avul el. A képzést tovább bonyolítja, hogy manapság három fő, erősen elkülönülő szakmára (design, art, code) és kisebb számban, de még másik kettőre is nagy szüksége van a fejlesztőcégeknek (project management, PR).

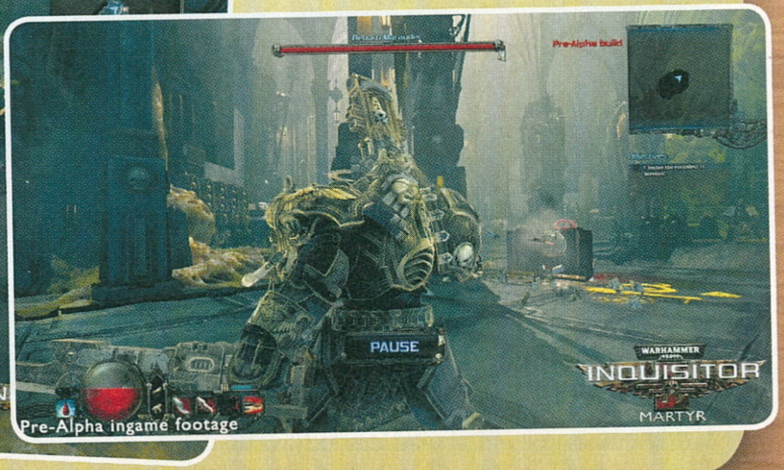
Mi az, ami megkülönböztet, egyedivé tesz titeket itthon?
Az önállóságunk. Már évek óta nem függünk kiadó partnerektől, az utolsó kiadói munkánk a King Arthur II volt. És szerencsére egyre függetlenebbek vagyunk a meghatározó kereskedelmi partnerektől is azzal, hogy diverzifikáltuk a kiadói portfóliónkat több más platformra. A saját kiadói részleg felépítése a nulláról nem volt egy könnyű menet, itthon ebben gyakorlott szakembergárda gyakorlatilag előttünk nem létezett, mindent nekünk kellett saját káron megtanulni.

Mi a videojáték jövője? Mit gondoltok a VR-ról, fogtok VR-játékot fejleszteni?
Abból, amilyen irányokba fejlesztünk, általában látszik, mit gondolunk a trendekről. Jellemző ránk, hogy szeretjük azokat a szegmenseket, ahol már látszódnak a határok, a nagyon korai aranylázakból és hazardírozásokból szeretünk kimaradni.

Játékokban egyre nagyobb szerepét látjuk a közösségnek és a minél nagyobb szabadsági foknak az online jelenlétben. A Martyrban erre hatalmas energiát fordítunk. Egyre meghatározóbb elemnek látjuk a kompetitív játékélményt, így várható, hogy ez irányba is fejlesztgetni fogunk a közeljövőben.

A VR egy érdekes kérdés – tavaly óriási „hurráoptimizmus" övezte, hatalmas számokkal dobálóztak a piaci előrejelzések. Mostanság vagyunk egy kijózanodási fázisban, ahol elkezdünk lassan a valós számokról beszélgetni és nem az álmokról.

Mi jelenleg nem tervezünk VR-játékot – egyszerűen túl sok játék van a fiókunkban, amit nagyon meg akarunk csinálni. Ezek között most nincs ilyen ötlet, de van olyan tervünk, amihez megéri majd VR-támogatást fejlesztenünk, és valószínűleg fogunk is. ■



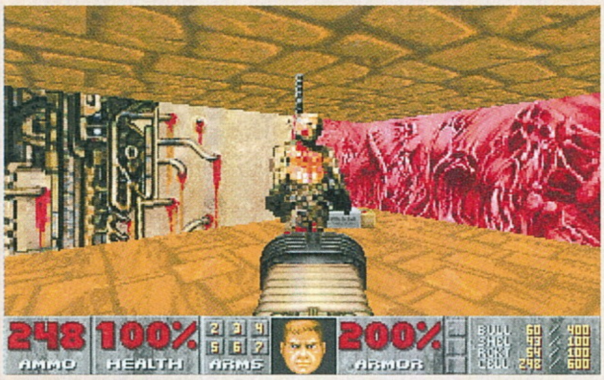
Pre-Alpha ingame footage

POKOLBÉLI VÍG NAPJAIM

DOOM

[ÍRTA BULLSEYE] A DOOM NEM CSAK SZIMPLÁN JÁTÉKKÉNT VÁLT LEGENDÁVÁ, DE NAGYON SOKAT TETT A JÁTÉKIPAR FEJLŐDÉSÉÉRT, LEGYEN SZÓ A SHAREWARE MODELL NÉPSZERŰVÉ TÉTELÉRŐL, A MODOK FELFUTTATÁSÁRÓL, VAGY ÉPPEN A KORHATÁR-BESOROLÁS ELINDÍTÁSÁRÓL, AMIHEZ NAGYBAN HOZZÁJÁRULTAK A PROGRAMOT ÖVEZŐ BOTRÁNYOK.

Ó, a régi szép idők, amikor még a sátánizmus népszerűsítésével vádolták a céget, vagy éppen a tragikus Columbine középiskolai mészárlás kizárólagos felelősének akarták megtenni. A fantázia-erőszakra oly érzékeny Németországban pedig lényegében betiltották a játékot (kizárólag „felnőtt boltokban" volt kapható), amit csak 2011-ben oldottak fel. Az engedékenység csak annak volt köszönhető, hogy a Bethesda rámutatott: az egykori borzalmas és véres grafika már teljesen elavult, és mobileszközökön valósághűbb erőszakkal találkozhatnak a fiatalok.



AZ IDŐ VASFOGA

Ez a klasszikus 1993-ban viszont valóban az akkori grafikai megjelenítés csúcsát képviselte. Bár az éppen most megjelent Doom képeit látva szinte felfoghatatlannak tűnik, de aki akkor is játszott már, biztos, hogy úgy emlékszik vissza a programra, mint egy korábban elképzelhetetlenül élethű játékra, fantasztikus látvánnyal. És igen, volt olyan, aki számára annyira valósághű volt a grafika, hogy rémálmaiban is visszaköszönt egyik-másik ellenfél. Persze nem nekem, csak egy barátomnak... mesélték. A mozgás sokkal simább lett a Wolfenstein 3D óta, látványosabbá vált a plafon, vagy akár az ég is, ha éppen a szabadban jártunk, és teljesen három dimenzióba kerültek a pályák, több szintes felépítéssel, lépcsőkkel, kiszögellésekkel, emelvényekkel, ráadásul néha mindez mozgott is. Akkoriban nem is kérhettünk volna többet.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az eredeti három felvonás mellett egy negyediket is tartalmazó Ultimate Doom percek alatt beszerezhető 10 euróért (kb. 3150 forint) a Steamen, vagy 6 dollárért (kb. 1700 Ft), a GoG-on.

Mai szemmel viszont legfeljebb a pixelgrafika-nosztalgia mentheti meg a játékot, de a helyzet az, hogy teljes képernyőre felnagyítva elég szörnyen néz ki. Ablakban futtatva már élesebb és átláthatóbb a kép, de nem lesz könnyű pontosan célozni. Tovább nehezíti a múlt kutatását az irányítás, amiből a hivatalos változatban választhatunk kizárólag billentyűzetet használót és egérrel kiegészültet, ám a modern játékok után egyik sem igazán kényelmes. A Doomban még nincs teljesen szabad célzás, csak vízszintesen forgathatjuk a fejünket, a magasságkülönbségeket a program az automata célzásrásegítés lejtős ösvényével hidalja át, általában elég hatékonyan. Viszont az egér függőleges tengelye így felszabadult, és a karaktert mozgatja előre vagy hátra, esetenként a vesztébe. De az eddig is nyilvánvaló volt, hogy egy több mint 20 éves játékot nem a kinézetéért vagy az irányításáért fogunk szeretni. Ahogy ebben az esetben a történetmesélésért sem.

Húscafatok, testrészek, gyilkos pályák, hihetetlen hangulat. Ráadásul a szuper modoknak hála ezt többen is átélhetjük.

A VHS-KORSZAK LEGJAVA

Carmack legendás (és tévesnek bizonyult) mondása szerint a történet a videojátékokban nagyjából olyan súlyú, mint a pornóban. Elvárt, hogy legyen, de nem igazán fontos. Ennek megfelelően a Doom alaptörténete sem sokkal bonyolultabb a megérkező pizzafutárnál, ellenben számos korabeli film hatása érezhető rajta – nagyon finoman fogalmazva.

Névtelen hősünk megakemény tengerészgyalogos, de egy akció során megtagadta, hogy civilekre lőjön, sőt a

parancsot kiadó felettesét is bántalmazta. Büntetésből gyilkos showműsor helyett inkább gyilkosan unalmas őrszolgálatra osztják be a Marsra, ahol a UAC (a helyi Weyland-Yutani), folytat titkos kísérleteket, például a teleportálást kutatva a bolygó két holdja között. Egy nap segítségkérés érkezik a Phoboszról, ami valami gonoszt említ, a Deimosz pedig egyszerűen eltűnik, ami holdaktól elég szokatlan. A főhős egysége elindul kideríteni, mi történt, de őt magát hátrahagyják a kutatólabor környékét biztosítani. Ezután persze mindegyikük meghal, így hősünk – mivel űrhajót vezetni nyilván nem tud – a nála lévő egyetlen vacak kis oldalfegyverrel nekilát, hogy likvidálja a nehézfegyverzetű csapatot könnyedén lemészároló ragadozókat.

A Doom nem kispályázik, ha brutalitásról és erőszakról van szó. Nézzük csak ezeket a tündéri kis gombócokat, majd képzeljük el, hogy a gonosz főhős mit csinál velük a láncfűrész segítségével!

Mindez (egészen kicsivel komolyabban) csupán a játékhoz adott kézikönyv egyik oldalán olvasható id egypercesből derül ki. A játék maga már semmilyen felvezetést nem tartalmaz, az egyes epizódok végén is csak egy képernyőnyi szöveggel lendíti tovább a történetet. Inkább arra koncentrál, ami új és izgalmas, valamint amiben nagyon jó: a mészárlásra.

I AM DEATH INCARNATE!

Éppen csak körülnéznénk a kihalt bázison, amikor néhány lépés után felbukkan az első ellenfél, és innentől jóformán nincs megállás. A három, illetve négy epizódban egyre több és veszélyesebb lény tör az életünkre, egyre bonyolultabb pályákon. A Doom (és Quake) szabályainak megfelelően állandóan mozogva próbáljuk majd elkerülni a lövedékeiket és csapásaikat, miközben egyre több és erősebb fegyverrel irtjuk őket, hihetetlenül élvezetes módon. Komolyabb szünetre csak akkor számíthatunk, ha egy nagyobb pályán eltévedve összevissza rohangálunk a következő ajtót, kulcsot vagy kapcsolót keresve. De még ekkor sem vagyunk teljes biztonságban, a játék egyik nagy

ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

FEJLESZTŐ
id Software

MEGJELENÉS ÉVE
1993

MŰFAJ
akció

MULTI
alapkiszerelésben nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

újdonságát ugyanis a mozgatható pályaelemek jelentették, így bármikor leomolhat valahol egy fal, vagy felemelkedhet egy terem, hogy a már megtisztított területet újabb szörnyekkel árassza el.

Ugyan a játék látványos és egyértelmű erénye a féktelen akció, de ennek élvezeti értékét minimum megduplázza a remek pályatervezés. A térképek változatosak, ötletesek, és néha egészen beteg humorúak. A nyitó epizód egyszerűbb tervrajzai után hamarosan többszintes barlangokban és labirintusokban bolyongunk majd kulcsokat és titkos ajtókat vagy simán csak a kijáratot keresve. A kiváló automata térkép sokat segíthet, de a szintkülönbségeket néha nehezen tudja érzékeltetni. Aki a kötött pályás FPS-eken nőtt fel, felkötheti a gatyáját.

Ráadásul ezek a pályák látványosak is, igen, a már említett és lehordott öregecske grafika ellenére. Rengeteget variáltak a textúrákkal, és nemcsak a színekkel, de a stílussal is. A kezdeti laboratóriumi környezet egyre őrültebb és horrorisztikusabb

lesz, ahogy a pokol felé tartunk, helyenként olyan képekkel, amik miatt tulajdonképpen érthető is a sátánizmus vádja. És a szadizmusé, például azon pályarészek miatt, ahol hirtelen kialszik a fény, és legfeljebb a szörnyek hörgése alapján találgathatjuk, merre kéne lőni vagy éppen menekülni. Ez már csak azért is fájó, mert ilyenkor le kell kapcsolni a zenét. Márpedig a játék muzsikái fantasztikusan hangulatosak, még ha némelyik megszólalásig hasonlít korabeli metál bandák számaira.

WADÍTÓ MODOK

És ha valaki azt hinné, 20 éve semmi új nem történt a Doom háza táján, azt – a folytatások mellett – modok tömkelege várja. Az eredeti WAD alapú apróbb-nagyobb modok mellett több komoly, teljes átalakítást találunk netszerte, amikkel akár a Doom egykor hatalmasat szóló többjátékos módja, vagy jobb irányítás is elérhető, némi bütykölés árán. De a YouTube-on lévő Ezzel játszunk-sorozatunkban bárki megnézheti azt is, milyen egy Doom, ami még vadabb, őrültebb és véresebb, mint az eredeti.

A POKOL BUGYRAI

A Doom tulajdonképpen már maga is két játéknak számít. Az első epizód szabadon hozzáférhető volt a shareware modellben, a további két pályacsoportért kellett csak fizetni. 1994-ben viszont megjelent a tényleges folytatás, a Doom II: Hell on Earth (spoiler!), új ellenfelekkel, új grafikai elemekkel és persze a jó öreg kétcsövűvel. Ezek után kissé DLC-s lett a sorozat. Egy újabb epizóddal kiegészülve 1995-ben megjelent a The Ultimate Doom, majd egy Doom II pályagyűjtemény, 1996-ban pedig a Final Doom, két tematikusabb pályagyűjteménnyel. A Doom 3-ra 2004-ig kellett várni, és arról megoszlanak a vélemények, mennyire érte meg. Itt már komolyabb történet is akadt, a játékmenet pedig kicsit lassabb és túlélőhorrorosabb lett, bár ezt főként annak köszönhette, hogy a két évvel későbbi újrakiadásáig kellett várni a ragasztószalag felfedezésére, amivel egyszerre láthattunk és lőhettünk a mániákusan sötétbe borított pályákon.

89%

RADAR ALATT

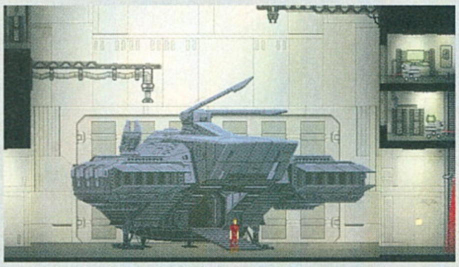
Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Miután a szerkesztőségen belül úgy láttuk jónak, ha a rovatot időnként más írónak adjuk, most néhány hónap erejéig nálam landolt az indie megjelenéseket bemutató Radar alatt, amit kifejezetten hálás feladatnak érzek. Nagy változásokra nem kell számítani, hiszen felhozataláért eddig is jómagam feleltem, avagy ezúttal is a legérdekesebb megjelenések kerülnek terítékre, méghozzá a közepes és magasabb árkategóriájú kínálatból szemezgetve.**

The Way

FEJLESZTŐ: PUZZLING DREAM - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 20. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Hiányoznak az olyan klasszikusok, mint az Another World, a Flashback vagy éppen a Heart of Darkness? Ha így van, nem kell sokáig keresgélned, hiszen a május végén megjelent The Way ezeknek a nagyszerű, felejthetetlen címeknek állít méltó emléket, miközben a program sztorija és megvalósítása egyaránt Éric Chahi munkásságát eleveníti fel előttünk, emellett pedig olyan kultikus darabokból is merít, mint a C64-es Impossible Mission.



A sikeres Kickstarter-kampányt és a hosszú-hosszú munkát követően végre napvilágot látott a sokak által igen régóta várt The Way, avagy a Puzzling Dream legelső alkotása, ami tökéletesen szimbolizálja azt, miért is olyan fontos a közösségi finanszírozás és az indie műfaj. A múlt legnagyobb klasszikusait idéző, sőt továbbgondoló játék ugyanis minden téren hozza azt a stílust és hangulatot, amivel az Another World vagy a Flashback rendelkezett. A történet szerint egy űrkutató csapat tagját alakítjuk, aki nem bírja elfogadni szerelmének elvesztését, így merész elhatározásra adja a fejét: az öröklét megfejtésének érdekében veszélyes útra indul, ami idegen civilizációkhoz vezeti el. Ehhez először egy szigorúan őrzött létesítménybe kell vele betörnünk, hogy megszerezzük űrhajónkat (itt ugorhat be az Impossible Mission a robotokkal és terminálokkal), majd jöhet a földihez egyáltalán nem hasonlító planéta felfedezése, ami rengeteg akadályt helyez elénk. Menekülés, elég jól kidolgozott fejtörők, lövöldözés, érzelmek – tulajdonképpen mindent megkapunk az igen tartalmas, 10 órányi végigjátszás során, ami a már emlegetett klasszikusokat olyan naggyá tette, ehhez pedig igazodik a külcsín is. A pixelart külső, a hangulatos dallamok és a nagyon is szerethető dizájn legitimálja a hasonlítgatást, ráadásul mindez jól is fut, így aki kifejezetten vágyna már egy a gyermekkorát szép nosztalgiával felidéző modernebb kaland-akció-platformer keverékre, bátran ruházzon be erre a remekműre.

85%

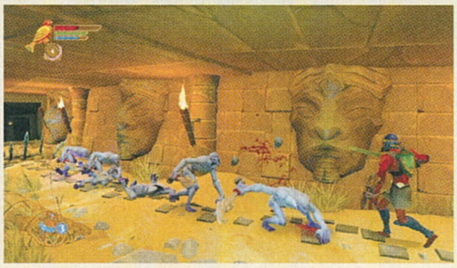
Pharaonic

FEJLESZTŐ: MILKSTONE STUDIOS - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 28. - ÁR: 16 EURÓ (KB. 5000 FT)

Hol vannak már a régi szép idők, amikor minőségi verekedős és kaszabolós játékokkal üthettük el az időt, akár otthon, akár a játéktermekben álldogálva? A kétdimenziós akciójátékok kora leáldozott... volna, ha nem lennének a lelkes garázsfejlesztések és a kisebb stúdiók múltidéző produkciói, pont, mint a Pharaonic, ami lépést tart a korral, mégis a nosztalgiából táplálkozik, köszönhetően az RPG-szerű fejlődésnek és az oldalnézetnek.

Már a Ziggurat is egészen szórakoztató lett, azonban a Milkstone Studios ezúttal érzékeny búcsút vett a belső nézettől, a véletlenszerűen generált fantasyvilágtól, történetét pedig üdvözölendő módon az ókori Egyiptomba helyezte. Isteni hatalmú fáraók és a véres hódítások korszaka ez, amikor egy kiválasztott bőrébe bújva kell megszöknünk a börtönből, majd fegyvert és páncélt szerezve sétálhatunk oázisokban, netán a Királyok Völgyében, hogy közben számos ellenféllel küzdjünk meg. A kétdimenziós haladás egyszerűsíti a lehetőségeket. Igaz, néha elindulhatunk egy-egy, a háttérben megbújó ösvényen, a rendszert mégis a fejlesztés és a harc teszi izgalmassá. Emberünk szintet lép, jobb képességei lesznek, a lootnak hála egyre ütősebb cuccokkal ruházhatjuk fel, plusz a nagy kaszabolás közben a staminánkra is vigyáznunk kell. Egy-egy támadást csak vetődéssel kerülhetünk el, de pajzsunkkal is védhetünk, hogy megfelelően időzítve egyből szétcsaphassuk a másik felet. Szörnyetegek és mitikus lények is feltűnnek a színen, ezzel feldobva az összképet. A végigjátszás simán lehet tíz óra, miközben a látvány is egészen rendben van, emiatt kifejezetten szerethető produkcióról van szó. Más kérdés, hogy a harc sokszor döcögős, nem annyira olajozott, az ütések időnként szimpla kaszabolássá válnak, bármennyire is összpontosítunk a dinamikára, a Dark Soulshoz hasonlítás pedig erős túlzás. Kellemes darab, de nem formabontó, nem kifejezetten újító, néhol pedig monoton.

67%

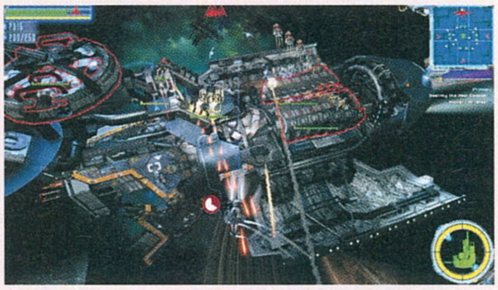


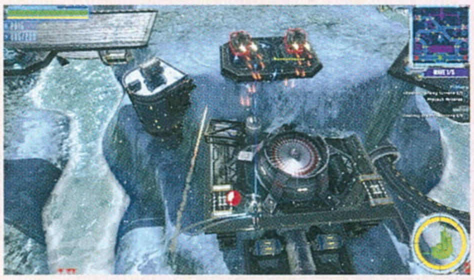
Excubitor

FEJLESZTŐ: TESSERACT - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 26. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Macedónia nem annyira a játékfejlesztésről híres, azonban a fővárosban (Szkopje) székelő Tesseract Games tesz azért, hogy mindez megváltozzon. Ehhez a fejlesztők egy igen közkedvelt stílusban indították útnak első gyermeküket, ami a távoli jövőben, hatalmas csatározások alatt mutatja ki a foga fehérjét, méghozzá „toronyvédő" formában, ám a klisékhez képest meglepően merész extra összetevőkkel.

Az Excubitor már az első pillanatokban bizonyítja, hogy több az általánosságban ismert, zsáneri daraboknál, hiszen a közvetett harcokkal ellentétben, amiknél csak lepakolgatjuk a fegyverarzenált, majd hátradőlve figyeljük a végeredményt, immáron közvetlen módon is belefolyhatunk a csatározásba. Persze ismét van pontokból gazdálkodás, előkerülnek a lövegek, a rakétavetők, az EMP-fegyverek, illetve mindezeket fejleszthetjük. Ott van az általunk vezérelt Hammerhead űrhajó, aminek felépítését is megváltoztathatjuk, fejleszthető, plusz egyfajta shooterré válik a játékmenet is, amikor belefogunk az irányításába. A fő feladat megvédeni a bázist, de emellett kapunk egyéb pusztító missziókat





is, a négy nagy helyszín végére pedig minden esetben hatalmas főellenfelek legyőzésével jutunk el. Így, ebben a formában a klisékkel teli játékmenet is érdekesebbé válik, és bár talán a „bullet hell" jelző túlzásnak tűnik, az űrpuffogtatás kellőképpen szórakoztató. Az elérhető fejlesztéseknek hála szöszölhetünk az aktuálisan kedvező fegyverarzenál összeállításával, egy-egy feladatnál vakargathatjuk a fejünket a teljesítéshez, a nehézségi fokozatok pedig idővel a poklot szabadítják ránk. Összességében tehát egy szórakoztató, több rendszer összeolvasztásából született mechanikájú akció-stratégia az Excubitor, ami jól is néz ki, noha kicsit túlárazott ahhoz képest, hogy tartalma nem elegendő mondjuk 10-20 órára.

75%

TurnOn

FEJLESZTŐ: BRAINY STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. JÚNIUS 1. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Hatalmas robbanások, vérengzések, az embereket pengeélre hányó mutánsok és szörnyetegek, mindent beterítő golyózápor, galaktikus és dimenziókat átívelő háborúk. Nos, ezek közül semmit nem találhatunk meg a négyfős orosz csapat, az aprócska Brainy Studio játékában, amely a WWF Föld Órája által inspirálva mindösszesen nyugalmat, kedvességet, agytekervényeinket megmozgató logikai platformert kínál.

Az űrből érkezett szikra, amely balesetet okoz az erőműben, ezáltal megszünteti egy teljes városka áramellátását, ám öntudatára ébredve az emberiség segítségére siet: ő Turnon, avagy a játék címadó hőse. Az arccal is megáldott kis gömb kalandjának felvezetését, elmesélését párbeszédek nélkül kapjuk meg, elvégre a párfős csapat a művészi, a szemnek kellemes vizuális ingerekkel bemutatott történetvezetést érdekesebbnek tartja. Bár sztori nem is nagyon van, csak a háttérben. A kis áramforrást irányítva logikai, platformeres feladatokat oldhatunk meg, azonban itt is van egy kis csavar: nincsenek tényleges platformok. Generátorokon, villanyvezetékeken, póznákon át vezet utunk, miközben ugrálunk és felfedezünk, visszahozzuk az embereknek az áramot. Azt írtam, hogy nincs történet? Ez sem teljesen igaz. Kislányt oltalmazunk meg egy vad kutyától, majd fényeket gyűjtva kísérjük haza; egy kerti partit mentünk meg, vagy a filmezés lehetőségét adjuk vissza a rendkívül hálás lakóknak. Mindezt kedvesen, nagyon aranyos formában tálalva, ami mellőz minden erőszakosságot, így egyből a szívünkbe lopva magát. A vizualitás kellemes, a játékmenet adja magát, talán csak a kötelező „főellenfél-harcok" lettek elhúzva és az árazás lehetne alacsonyabb. Nincs kifejezetten tét, hatalmas kihívás, de egyszerűen élvezet elindítani az orosz stúdió alkotását, annak kedves stílusa miatt. Ráadásul a magyar nyelv is választható.

80%

Indie csemege

Earn to Die 2

FEJLESZTŐ: TOFFEE GAMES
MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 5.
ÁR: 5 EURÓ (KB. 1600 FT)

A mobilról érkezett EtD 2 rendben van, holott pofonegyszerű alapokra, a fizikára épülő autópornóra támaszkodik. A zombiapokalipszis beköszönésével el kell érnünk az utolsó evakuációs pontot, amihez négy keréken, különböző járművekbe pattanva vezet az út. Elütjük az élőhalottakat, akadályokat – igen ám, de a kasztni sérül, fogy a benzin. Így próbálkozásaink után pénzmaghoz jutunk, abból növelhetjük jellemzőinket, mígnem egy igazi monstrumot vezetve hárítunk el minden akadályt. Egyszerű, szórakoztató, élvezetes, csak monoton a sok farmolással. Mindenesetre a Trials és Ironkraft mellett ajánlott darab, már csak ára miatt is.

65%

Neon Drive

FEJLESZTŐ: FRAOULA
MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 12.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Neonfények, a nyolcvanas éveket idéző szintizenék, ügyességi mechanika. A Neon Drive szintén mobilokról érkezett, ami miatt hibái is szembetűnőbbek. Az irányítás nem áll másból, mint a járgány jobbra és balra terelgetéséhez szükséges két gomb folyamatos nyomkodásából. A hét pálya egyébiránt jól néz ki, ráadásul, ha eljutottunk valamelyik feléig, mindig történik valami újdonság, ami feldobja a hangulatot. Egyszer robot, máskor UFO tűnik fel a színen, de olyan is van, hogy a kép felülnézetbe vált, és a forgalmat kell kerülgetnünk. A látvány és a zene önmagáért beszél, de a gameplay sajnos nagy újdonságokat nem tartalmaz, ráadásul, piszkosul jó reflex és ritmusérzék kell egy-egy szint sikeres teljesítéséhez.

65%

Fragments of Him

FEJLESZTŐ: SASSYBOT - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 3. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A februári PC Guruban bemutatott That Dragon, Cancer után újabb nehezen megemészthető élményjáték látott napvilágot a Sassybot jóvoltából, ám ezúttal egy gyermek szenvedései helyett felnőttek drámáját élhetjük át. Ezalatt az alkotók rávilágítanak arra is, milyen kevés időnk van ezen a bolygón, milyen hamar bekövetkezhet egy nagy tragédia. Arra pedig soha, senki nem számíthat és készülhet fel igazán.

A program belső nézetből veszi fel a fonalat Will, a főszereplő szemszögéből, aki egy átlagos napon hozna meg egy fontos döntést, ami nem csak a saját életét változtatná meg. Miközben kísérjük útján, hallgatjuk elmélkedéseit, apróbb feladatok várnak ránk, mint például egy ajtó kinyitása, az autó riasztójának kikapcsolása, a biztonsági öv bekötése. Azután hirtelen, egyik pillanatról a másikra, a megszokott rutinra fittyet hányva következik be a váratlan baleset, emiatt élhetjük át a tragédiát. Nincs meglepetés, nincs spoiler, a fiatalember halálával életének legfontosabb szereplőit ismerhetjük meg a játék további másfél órájában, akik felidézik emlékeiket, így mi is könnyebben befogadhatjuk fájdalmukat és érzéseiket. A gondoskodó nagymama féltő szeretetét és megdöbbenését a fiú másságával kapcsolatban, illetve a volt barátnő hihetetlenül erős szerelmét, ami borzalmas nagy önfeláldozással társul.

De megszólal egy rövid idő erejéig az élettárs is, akinek mindennapjai a balesetet követően fojtó emlékképekkel, a Will társaságában eltöltött pillanatok töredékeivel lesznek tele. Maga a produkció ismételten nehezen nevezhető játéknak, feladatunk alig van, elbukni sem lehet, ráadásul néhol feleslegesen van elhúzva, netán ismételgetve egy-egy jelenet, miközben az irányítás is döcögős. Mégis, sikerül egyszer-egyszer elkapni a lényeget, ezzel drámaivá és megrázóvá téve a történetet, aminek, illetve a felcsendülő billentyűfutamoknak hála, könnyen elérzékenyülhetünk néhány ponton. A kétórás játékidőt követően pedig felsóhajtunk, mert mindannyian hordozzuk magunkban valakinek a töredékeit, amiktől nem akarunk, vagy nem tudunk szabadulni. Nem egy könnyen emészthető alkotás a Fragments of Him, de aki érzelmekre vágyna a sterillé és rideggé vált világban, az ezúttal is megtalálhatja a számításait. ◘

70%

Goliath

FEJLESZTŐ: WHALEBOX STUDIO - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 12. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A mindösszesen négy éve létező, a környék legtehetségesebb fejlesztőit magába tömörítő, szibériai Whalebox Studio egy populáris stratégia után fura ötlettel állt elő. A Goliath ugyanis egyszerre merít a modern, kraftolós játékokból, emellett pedig olyan klasszikusokhoz nyúl vissza, mint a Kid Chameleon, ráadásul az egészet akció-RPG formájában tárja elénk, millió egyedi lehetőséggel nyakon öntve.

Lezuhant repülőgép, emberi főhős és ismeretlen tájak. A program felütése nem új és nem meglepő, tehát a tipikus helyzetben találhatjuk magunkat, miszerint felülnézetes, RPG-akció formában igyekszünk életben maradni, továbbá fel kell fedeznünk a rendelkezésre álló vidéket. Először kis kunyhót építünk a rendelkezésre álló anyagokból, majd gyógyszert készítünk, aztán ha összeakasztottuk a bajszunkat a helyi, meglehetősen ellenséges élővilággal, kiderül, hogy építhetünk egy szerkezetet, amivel eltérő külsejű és képességű Goliathokat kreálhatunk. Ezek külső páncélként szolgálnak, fegyverekkel rendelkeznek, beléjük bújva pedig felvehetjük a kesztyűt a támadókkal szemben. Az újabb alapanyagok jobb, strapabíróbb páncélzatot eredményeznek, idővel egyre hatásosabb fegyvereket vehetünk igénybe, amivel a testreszabhatóságnak hála rengeteg kombinációt hozhatunk össze. Ezenkívül vannak különböző frakciók is az ismeretlen, letűnt civilizációk maradványait tartalmazó világban, ezek a csoportosulások pedig a teljesítendő feladatokon túl egyedi hozzávalókat is elérhetővé tesznek, ami szintén megdobja a létrehozható Goliath-park nyújtotta opciók számát. A hatalmas géptestekhez nyúlva óriási pókokkal, soha nem látott szörnyetegekkel küzdhetünk meg, miközben mindig van valami új misszió, ami gyalogosan vagy teleportálással, de korábban nem látott helyszínekre vezeti el hősünket, ezzel is növelve a változatosságot. A grafika mondjuk nem valami lenyűgöző, emellett kisebb bugok is vannak (pl. újraéledésnél előfordulhat, hogy az ébredési fázisban támad meg minket egy közelben ólálkodó monstrum, emiatt pedig esélyünk sincs az újabb halál előtt), valamint a játékmenet is sokszor repetitívvé válik. Mégis, a Goliath rendelkezik némi egyedi ízzel, többnyire élvezetes RPG-akciót kínál, valamint simán elüthetünk a társaságában több mint tíz órát. Főleg a mellékküldetéseknek és variálható gépezeteknek köszönhetően, amik a játék lényegi tartalmát jelentik. Ajánlott, még ha nem is tökéletes darab. ◘

73%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

A NAGY VISSZATÉRÉS

Tizenöt év után tér vissza a közkedvelt sorozat, az első PlayStationön megjelent Fear Effect, ami már a saját idejében is kultikussá vált egyedi, felnőttes stílusa, könnyed erotikája, brutalitása miatt. A Sushee valós idejű stratégiai játéka sikeresen vette a Kickstarter-kampányt, megjelenése 2017-ben várható a PC, PS4, Xone platformokra, története pedig az első rész után négy évvel veszi fel a fonalat, méghozzá a régi főszereplőkkel.

AZ ŐRÜLT ARAB HAGYATÉKA

H.P. Lovecraft hagyatéka igen gazdag, az általa kialakított világ pedig meglehetősen változatos ahhoz, hogy a hátborzongató történeteket feldolgozó videojátékokat mindig tárt karokkal várjuk. A közeljövőben a Kickstarterre költöző Stygian: Reign of the Old Ones a Cultic Games műhelyében készül, klasszikus RPG-elemeket, kézzel rajzolt, egyedi grafikát és mély fejlesztési, fejlődési játékmechanikát ígér.

KÉPERNYŐRŐL ASZTALRA

Kakukktojás, de muszáj írnunk róla: a kampány elindítását követően a 2014-ben született Steamforged Games 3 perc (180 másodperc) alatt érte el a kitűzött célösszeget a Kickstarteren, hogy elkészíthesse a Dark Souls asztali, fizikális változatát. A társasjáték főellenfeleket, keményebb és szimpla szörnyeket egyaránt tartalmaz majd, miközben 1-4 játékos megoldásai egyaránt a FromSoftware alkotását idézik. Várjuk szeretettel.

Shadwen

FEJLESZTŐ: FROZENBYTE - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 17. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5400 FT)

A finn Frozenbyte már bizonyított az indie-rajongóknak, amihez a felülnézetes, lövöldözős Shadowgrounds és a logikai, ügyességi Trine jelentett kiváló belépőt. A stúdió azonban megint új vizekre evezett, és egy olyan stílusban próbálja ki magát, amelyben eleddig nem próbálkozott. Középkor, lopakodós játékmenet, választások és izgalmas kütyük: megérkezett az idén kimaradt Assassin's Creed helyettesítője.

Egy éhező kislány, aki almát lopna, mert nincs pénze ételre, és egy nő, aki a király fejére pályázik – kettőjük találkozása szüli meg a nagy kalandot egy kegyetlen, középkori világban, ami a fejlesztők életében először a külső nézetes, teljesen 3D-s akcióra épít. Shadwen, avagy a címszereplő egy orgyilkos a sötétben, a tereptárgyak mögé bújva oson át minden pályán, amiken az életéért hálás kislány végig követi, sőt egy-egy esetben segít is neki. Több mint egy tucat fejezet áll rendelkezésre, ami kriptákon, városi részeken, kaszárnyákon vezet minket keresztül. A választás pedig a miénk, hogy elintézzük-e a mindenfelé strázsáló, megjelenésünkre gyorsan és halálos formában reagáló őröket, vagy inkább elterelve őket meghagyjuk életüket, és mindenféle neszt mellőzve teljesítjük az adott szintet. A közel hat-hétórányi végigjátszás ráadásul könnyűszerrel megduplázható, hiszen előbbi döntésünket a rendszer minden fejezetnél jutalmazza, avagy kétszer is lefuttathatjuk a sztorit, ezzel bezsákolva minden egyes achievementet. A hangulat megvan, az itt-ott belootolható alkatrészekből összetákolt speciális kütyük jópofák (mérgezett tű, robbanó csapda, a katonákat nagy zajjal elterelő egér-csali stb.), bármikor manipulálhatjuk az időt, a külcsín kifejezetten mutatós (persze nem egy AAA-s címhez képest). Kár, hogy a lengedezős csáklyázás a magasabban lévő pontok eléréséhez nem elég olajozott, kicsit körülményes, és a mesterséges intelligencia sem minden esetben produkálja magát. A kislány például elég sokszor csak úgy besétál az őrök elé, akik persze tudomást sem vesznek róla, ami illúzióromboló. Harcolni nem érdemes, csak hátulról, netán felülről támadni, ez persze érthető is, hiszen nem egy terminátort irányítunk, hanem egy törékeny hölgyet. Az idő visszatekerése emellett nagyon hasznos funkcióvá válik a hibás lépéseket követően, csak egyetlen gond van vele: használata miatt az elbukás kicsit súlytalanná válik, mivel bármikor-bárhol visszatérhetünk az utolsó biztonságos pillanathoz, megmásítva korábbi tettünket, döntésünket. Egyébként viszont még így is, a negatívumok ellenére is kifejezetten kellemes meglepetés lett a Shadwen, amire ezúttal is büszkék lehetnek alkotóik. ◘

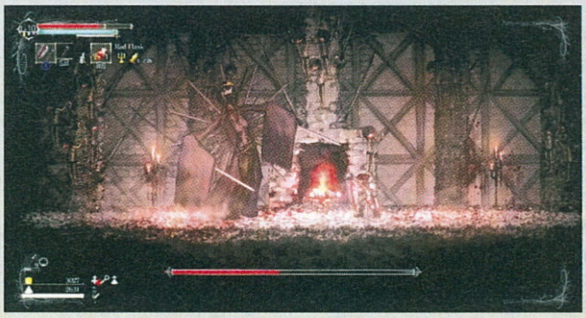
67%

Salt and Sanctuary

FEJLESZTŐ: SKA STUDIOS - MEGJELENÉS: 2016. MÁJUS 17. - ÁR: 18 EURÓ (KB. 5700 FT)

Könyörületet nem ismerő, hibáinkat keményen megtorló játékmenet, kemény ellenfelek és azoknál is halálosabb főellenfelek, hatalmas sikerélmény minden egyes komolyabb kihívás leküzdése után. Bár általában ezeket az ismertető jegyeket a Dark Souls-szériánál említjük, ezúttal egy kis stúdió kétdimenziós játékáról van szó, amely a FromSoftware örökségét viszi tovább szinte minden egyes szempontból.

Az amerikai Ska Studios először 2009-ben hívta fel magára a figyelmet a Dishwasher megjelenésével, ami egy nagyon egyedi akciójáték lett az Xbox Live Arcade kínálatában, majd 2011-ben érkezett a folytatás, a Vampire Smile, 2013-ban pedig a Charlie Murder ugyanerre a platformra. Az indie-k kedvelői már ekkor örömódákat zengtek a korrekt harcrendszerrel rendelkező programokról, azonban a fejlesztők nagy esélylyel mindenkit megleptek utolsó produkciójukkal, az idén márciusban PS4-re kiadott Salt and Sanctuaryvel, amely hála az égnek immáron PC-re is ellátogatott. A rövidített formában csak S&S névre hallgató csoda ugyanis már az első pillanattól megmutatja, mire számíthatnak mindazok, akik beruháznak rá: kőkemény akció-platformerre a metroidvania zsánerben, letagadhatatlan Dark Souls-hatásokkal, amik a teljes kampányt meghatározzák. Ez az irányvonal a karakterkialakításnál, a kasztoknál is megmutatkozik, aztán tulajdonképpen majdnem minden összetevőre rányomja a bélyegét. Most nem lelkeket, hanem sót



gyűjtünk, a checkpointok nem tábortűzként, hanem szentélyek formájában kerülnek elénk, minden más azonban a megszokott. Ja, azért nem teljesen, hiszen két dimenzióban zajlik a harc és a felfedezés. Itt is fontos a stamina állapota, vannak életerőtöltőink, szinteket léphetünk és képességeket szerezhetünk, fejleszthetjük a fegyvereket és páncélokat, továbbá gyűrűkre, varázslatokra tehetünk szert. Ami még nagyot dob az összképen (ha az eddig felsoroltak nem rendelkeznének elég nagy vonzerővel), az a teljesen egyedi, kézzel rajzolt stílus, a komor világkép, az ehhez passzoló zene. Ha a Dark Souls első része anno 2D-s formában készült volna el, valahogy pont így nézett volna ki. Éppen ezért (is), bár a Salt and Sanctuary tulajdonképpen szolgai módon másolja az alapszabályokat, el nem kifejezetten távolodik a FS irányvonalától, kihagyhatatlan élmény. Hatalmas és embert próbáló ellenfelei, remek pályakialakítása (rövidítésekkel és titkokkal, ahogyan azt várjuk), változatos, 15-20 óráig kitartó kampánya, újrajátszhatósági faktora miatt nem csak ajánlott, de ha szereted a műfajt, és a hónapban csak egy indie címet veszel, akkor azt mondom, mindenképpen ez legyen az. Megérdemli a sikert. ◘

90%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

GROTESQUE TACTICS: EVIL HEROES

➲ Helló!
A Grotesque Tactics: Evil Heroesról lenne szó, ezzel az lenne a problémám, hogy amikor elindítom a játékot (adminként is már) akkor a következőt írja ki: A program nem indult el, mert OpenAL32.dll hiányzik a számítógépről. A probléma megoldásához próbálja meg újratelepíteni a programot. Már újratelepítettem, de semmi különbség. A fájlok ellenőrzése már megvolt. ➲ MÁTÉ

Ahogy a hibaüzenet is jelzi, az OpenAL hiányzik (ez egy audio interfész), de ezt elég könnyű pótolni. Innen töltsd le a zip fájlba pakolt telepítőt - http://tinyurl.com/j45zbbv (OpenAl 1.1 Windows Installer), csomagold ki, aztán telepítsd!

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

➲ Szia, Tika!
A Kingdoms of Amalur: Reckoning nevű játékban lenne egy problémám. A karakterem manája folyamatosan csökken, de nem tudom, hogy mitől. Próbáltam, hogy az összes eszközét eltávolítom, de nem jártam sikerrel. Csatolva küldök két képet a karakteremről, hátha segítség lesz számodra. Az egyes kép jobb oldalán van három fekete alapú piros mintájú kör, amit nem igazán tudok, hogy mi lenne, de nem tűnik el onnan.
Előre is köszi a segítséget.

A kép valóban segített, az a három piros szimbólum koponyával ugyanis a manaelszívás átok (Curse of Mana Drain – a manaregenerációt üti ki). Átkot, pedig csak a gyógyítók tudnak levenni. A lap alján ott lesz a lista az elérhetőségeikről: http://tinyurl.com/h3jk84s

GTA V

➲ Szia, Tika!
A GTA V-tel lenne bajom, most vagyok a második végigjátszásban, és a Bureau Raid heistnél a tűzoltóautós (Covert) opciót választottam (nem a helikopterest), csak amikor már a bombák felrobbantak, és tűzoltóruhában az épület tetején fel kell robbantani az ajtót, na ott van az én problémám. Már kétszer újraindítottam, mindig ugyanaz volt eddig. Rárakom a Sticky Bombot az ajtóra, felrobbantom, fel is robban, de az ajtó az nem nyílik. És így nem tudok továbbmenni. Gondoltam még a feltelepített modokra is (kettő olyan van, ami lehet, hogy befolyásolja: a Crime and Police Rebalance & Enhancement, illetve a Raider's Blood, Violence, Ragdoll & Destruction Overhaul 3.6). Tehát ez lenne a problémám, csak én nem igazán találkoztam még ilyennel a neten. Vagy ha nincs rá megoldás, nem lehetne visszavonni a tervezési fázisig, hogy a másik módot válasszam (nem, sajnos nincs akkori mentés, csak sokkal korábbi)? Előre is köszi,
➲ GERI

Csak, hogy kristálytiszta legyen, a szerverszobáról beszélünk az 53. emeleten - http://tinyurl.com/zurult8 (10:10-nél a jelenet)! A gond az, hogy itt mindenkinek működött a bomba, és hozzád hasonlóan én sem találtam még a nyomát sem hasonló bugnak, ami azt jelenti, hogy a telepített modok körül van a hézag. Azt, hogy melyik lehet a tettes, nehéz kitalálni, nos, én valamelyik fizikával kapcsolatosra gyanakodnék. A másik rossz hír, hogy csak mentéssel lehet korábbi állapotra visszamenni...

➲ Szia!
Megvettem még a megjelenéskor a GTA V-öt PC-re, de most vettem egy Ps4-et és azon akarok vele játszani. Nem tudom mennyire lehetséges ez a dolog, gondoltam megkérdezem. Az egyértelmű, hogy nem tudom aktiválni PS4-en, se a CD-t használni. De hallottam egy olyanról, hogy konzolos GTA V-ös karaktert át lehetett vinni PC-re, és azt hiszem a játékot is. Jó lenne, ha ez fordítva is működne.
Megvalósítható a tervem?
Válaszodat előre is köszönöm! :)

Sajnos nem. A karakter transfer valóban létezik a platformok között, de semmi több. És még ez sem lesz jó neked, ugyanis a transfer PS3, XBOX360 –> XONE, PS4 –> PC irányba működik csak, visszafelé nem.

FAR CRY 3 - BLOOD DRAGON

➲ Helló!
Megvettem pár napja a FC3 Blood Dragont. Letöltöttem a uPlayről, de amikor indítom a játékot akkor kiírja, hogy a program működése leállt, és be zárja a programot. A hibaüzenet annyi, hogy a program helyes működése hiba miatt megszakadt. Indítottam rendszergazdaként is a játékot, újból is felraktam már, de semmi nem segít.
Lenne valami ötleted, hogy mi lehet a probléma?

Van ötletem: keresd meg a játék telepítési könyvtárát, ahol a bin almappán belül látsz két exe fájlt, az egyiket úgy hívják, hogy „fc3_blooddragon_d3d11", a másik pedig az „fc3_blooddragon". Nos, mindkettőt másold át egy biztonságos helyre, majd az eredeti helyen a fc3_blooddragon_d3d11.exe-t töröld, aztán az fc3_blooddragon.exe-t nevezd át fc3_blooddragon_d3d11.exe-re. Uplayből indítsd a játékot, lépj be a grafikai beállításokhoz, és dx11-ről állítsd át dx9-re a megfelelő sort. Ha kész, lépj ki, és visszamásolhatod az eredeti fájlokat.

DARK SOULS 3

➲ Szia, Tika!
A Dark Souls 3-mal lenne pár problémám. Az első leginkább a teljesítménnyel van. Ha jól tudom, eléggé a minimum gépigény felett vagyok (GTX 750 (nem Ti!), 8GB RAM, Intel i5-4460, Windows 10). 1080p-n a legalacsonyabb beállításoknál is elég lassú. A kezdőterületen nagyon low az fps-szám, de a High Wall of Lothricnál meg felvihetem high-ra, akkor sincs baj. Utána a Road of Sacrificesnál és a Cathedral of the Deepnél szintén rosszul fut (további helyszínekről nem tudok mit mondani, még csak itt vagyok :D). A másik kérdésem, hogy megmentettem a zarándok fickót az Undead Settlement elején, és a Shrineban felajánlja, hogy „Draw out your true strength". Annyit tudok, hogy ilyenkor ingyen tudok egy szintet lépni, de valami Hollowingom nőni fog. Ezt elmagyaráznád bővebben? Köszi ➲ GERI

Az optimalizálás elég jó ennél a játéknál, és bőven a minimum fölött vagy, tehát sokkal jobban kéne futnia! Próbáltad már a v-sync opciót kikapcsolni (esetleg egy másik VGA drivert)? A kérdés második feléhez pedig kikértem telefonos segítséget, Böjtit :). Át is adom neki a szót:

Yoel of Londornál valóban lehet ingyenesen szintet lépni, ami egy Dark Sigil nevezetű hozzávalóval jár. A fejlesztések a hollowszinthez kötöttek (az első után a másodikat a másodiknál, a harmadikat a hatodiknál, a negyediket a tizenkettediknél, majd jó pár halált követően az ötödiket is megkapjuk), továbbá ez a szintlépés tovább növeli azt, de nincs hátránya, maximum a karakter nem nyer majd szépségversenyt (egyre aszottabb lesz). A lényeg, hogy öt alkalommal kell ezt megcsinálni, utána Yoel meghal (ha a játékos a katakombához ér, akkor is, szóval érdemes még előtte letudni a szintlépéseket). Tulajdonképpen ez kell a legjobb endinghez is (pár karaktersztorival egyetemben), továbbá a hollow-szintet gyógyítani is lehet, de csak Purging Stone-nal, mert ha a Firelink Shrine mögötti tornyot megnyitva (a húszezer lélekbe kerülő kulcs kell hozzá) megtaláljuk a Fire Keeper lelkét, amit odaadunk a bonfire környékén lebzselő, élő keepernek, akkor további lelkekért cserébe nála is foltozgathatunk magunkon (Dark Sigil), azonban ezzel már bukjuk az Usurpation of Fire befejezést.

THE WITCHER 3: WILD HUNT

➲ Üdv!
Azt szeretném tudni, hogy a Witcher 3-ban, hol tudom eladni azt a töménytelen mennyiségű nyílpuskalövedéket, amit összeszedtem?

Szerintem sehol! Rémlik, hogy valamelyik korai tapasz előtt még lehetett hozzá kereskedőt találni, de most már csak külön moddal oldható meg: http://tinyurl.com/hcrjtfc

➲ Szia, Tika!
Hogyan tudnám eltüntetni oldalt a szegélyeket (2560x1080 felbontást alkalmazok)?
Ja és mennyire hatnak ki ezek a pre-ending epilógusok a játék tényleges végére?
(Például mennyire hat ki a báró, illetve a felesége halála) Válaszotokat előre is köszönöm!

Gondolom valós 21:9-es megjelenítőt használsz, és ha igen, akkor itt kéne a verzióhoz megfelelő módosított fájlt keresni http://tinyurl.com/j3qla3h, mert ezek a felbontások az eredeti exe fájllal kissé gubancosak. Tulajdonképpen a tényleges befejezésre – ami három lehetséges kimenettel bír Ciri sorsát illetően –, az említett eseményeknek nincs semmi ráhatásuk (itt a Blood on the Battlefield, Final Preparations és The Child of the Elder Blood c. küldetésekben adott válaszok lesznek a mérvadók).

WORLD OF WARCRAFT

➲ Kedves gurusok!
Problémám akadt a World of Warcraft című játékkal. Melyik küldetéssorozatot és hol kell teljesíteni, hogy megszerezzem a frostwyrmet!
A válaszotokat köszönöm!

**Ebből a két achievementből kell valamelyiket teljesíteni (követelmények a link alatt):
Glory of the Icecrown Raider (10 player) - http://tinyurl.com/beoqkkq
Glory of the Icecrown Raider (25 player) - http://tinyurl.com/h9lfeym**

TOM CLANCY'S THE DIVISION

➲ Szia, Tika!
A The Division játékkal kapcsolatban kérem a segítségedet. A heti feladatok között van, hogy alakítsak át 15 szabványos vagy jobb minőségű tárgyat, jobb minőségűvé. A kérdésem az lenne, hogy ezt hogyan lehet véghezvinni? A választ előre is köszönöm.

Arra gondolsz, hogy deconstruct x item of green or higher quality? Mert itt csak a Crafting Stationön kell zöld vagy annál jobb minőségű x számú itemet szétbontani a deconstruct opcióval!

BRÜTAL LEGEND

➲ Szia!
Nem tudod, kész van már a Brutal Legend magyarítása?

Egy többéves hír van arról, hogy valaki elkezdte, de aztán néma csend – gyanítom, már rég el lett süllyesztve.

BLACK OPS 3

➲ Helló!
Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet az új CoD-ban magadat odahúzni pl. egy falhoz? A másik az lenne, hogy valamit be kell állítani, vagy olyan gamemoddal kell játszani, hogy a képernyő tetején kiírjon valamit, pl. survivor, avenger vagy you are done? Előre is köszönöm! ➲ MÁTÉ

**Gondolom a Wall Runningra, a falonfutásra gondolsz, nos, semmi speciális nincs benne, sima ugrás egy oldalsó, sík felületre futás közben, és már rohansz is a falon.
Az említett feliratok pedig multis medálok megszerzésekor kapcsolnak be. Survivor felirat például akkor jelenik meg, ha súlyosan sebesült vagy (vörös státusz), és megölsz valakit, az Avenger medál pedig azért jár, ha egy csapattársad gyilkosát (épp előtte végzett a cimboráddal) fekteted ki.
A You are done pedig egy Anti-spec érem, olyan ellenség leterítéséért, aki Specialist fegyverrel rendelkezett.**

BRAWHALLA

➲ Helló!
Ugye most a Brawhalla bétája ingyenes a Steamen. Nem tudjátok, hogy amikor már kész lesz a játék, akkor fizetős lesz vagy sem?

Alapjaiban a Brawhalla egy Free-to-play játék, tehát ingyenes marad mindvégig, és elvileg 2016 második felében lesz teljesen kész...

ROCKET LEAGUE

➲ Kedves PC Guru!
Amikor a Rocket League nevű játékot elindítom, akkor ezt a hibaüzenetet dobja be: Az alkalmazást nem sikerült elindítani, mert KernelBase.dll nem található. Ez miért van?
Előre is köszönöm a segítséget! ➲ MÁTÉ

A Steamben, a Játékok között a Rocket League-n nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és itt indítsd el a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót. A Kernelbase.dll hibaüzi elvileg akkor is előjöhet, ha a VGA-d nagyon régi, és alatta vagy a minimum gépigénynek, ezt is tessék ellenőrizni!

CS: GO

➲ Az a problémám, hogy kaptam egy skint, és a raktáramban benne is van, és ki is van pipálva, hogy betettem. Ám a játékban nincs a kezemben, pedig még a Gun Shopba is ott jelzi a skint!
A második kérdésem: Milyen paranccsal vagy beállítással kell lecsökkenteni a botok számát? Ha parancs kell hozzá a konzolban, kérlek, írjátok le, hogyan kell a konzolt behozni!

**1. Az inventoryba is be van állítva? Az átfestett fegyveren jobb egérgombot kell nyomni, és a Replace T vagy Replace CT (T-terrorok, CT-kommandósok) opcióval tudod bepakolni abba a loadout szettbe, amelyikbe szeretnéd.
2. A Steamben a Játékok között CS: GO-n nyomj egy jobb egérgombot, Tulajdonságok, aztán az Indítási opciók beállítására kattints, az üres mezőbe pedig írd be, hogy „-console", de persze idézőjelek nélkül.
A játékban sem árt az Options -> Game settings alatt az Enable developer console funkciót bekapcsolni. Amennyiben ez kész, a billentyűzetbeállításoknál (még mindig a játékban...) nézd meg, melyik billentyűhöz van rendelve a konzol előhívása, s ezt állítsd át egy neked megfelelőre.
Nos, amikor beléptél az adott pályára, nyisd meg a konzolt, és először kapcsold ki a csapatlimitert, illetve az autobalanszot (utóbbit azért, hogy olyan szitukat is beállíthass, amikor az egyik csapatban több játékos van, mint a másikban).
Vonatkozó konzolparancsok:
mp_limitteams 0
mp_autoteambalance 0
Aztán a bot_add_ct, illetve bot_add_t paranccsal tudod növelni a botok számát, t végűnél a terrorok, ct végűnél a terrorelhárítók oldalán. Ha pedig valamelyik botot ki akarod tenni, használd a bot_kick parancsot, csak írd utána a kirúgandó bot nevét.**

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

➲ Kedves PC Guru!
Egy magazin mellé kaptam még a fent említett játék steames kódját. Telepítettem a játékot, de utána már nem volt hajlandó elindulni. Tudom, hogy már rengetegszer megkaptátok ezt a segélykérést, de nem tudnátok egy kicsit nekem is segíteni ez ügyben? Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: ➲ GYULA

Emlékeim szerint a Games for Windows Live kliens szokott gondot okozni ennél a játéknál. A Vezérlőpult -> Programok eltávolítása menüpontnál a régit le kéne szedni, és feltenni az újat, innen: http://tinyurl.com/hbw4n2a

XBOX ONE

➲ Szia, Tika!
Az lenne a kérdésem, hogy Xbox One-ra hogyan tudom letölteni a Gold mellé járó Xbox 360-as játékokat? Ha rámegyek az ingyenes játékra, akkor azt írja, hogy „show price", utána kiírja, hogy ingyenes, rámegyek a folytatásra, és bankkártyaszámot kér. Lenne valami megoldás ennek a megkerülésére? Válaszodat előre is köszönöm, ➲ MARTIN

Úgy tudom, ezt nem lehet megkerülni, ugyanis az ingyenes játékok esetében is mindenképp kell egy beregisztrált bankkártya, mert vásárlásnak számít. Hiába 0ft-os tranzakció, akkor is tranzakció, így aztán kártya nélkül nem megy...

➲ Kedves PC Guru!
A kérdésem annyi lenne, hogy ugye a South Park TSoT x360 változata működik Xone-on. Tehát, hogy ha nekem a játék lemezen van meg, nem pedig digitálisan, akkor csak be kell raknom a lemezt az Xbox-ba? Válaszotokat előre is köszönöm
➲ BÁTOR

Lemezes játékok esetén igen, a lemezt kell használni a hitelesítéshez, aztán megkezdődik a letöltés – de a játék során ettől függetlenül a lemeznek végig a meghajtóban kell lennie. Az általad említett South Parkkal viszont az a gond, hogy nem látom a kompatibilitási listán -http://tinyurl.com/nl4xvtz (egyelőre ugyanis nem minden XBOX 360-as játék működik XOne-on, ezek listája folyamatosan bővül).

REZGŐMOTOROS, OLED-ES EGERET VILLANTOTT A STEELSERIES

A Rival 700 egy igazi különlegesség lesz a csúcskategóriás egerek piacán, ahol mostanában egyre nehezebb kitűnni, hiszen a nagyon precíz optika, a strapabíróság és lassan a világítás is már alapkövetelménynek számít. A SteelSeries full extrás perifériája viszont olyan funkciókat rejt, amikkel még nem nagyon találkozhattunk egy egéren sem. A jobbkezeseknek készült rágcsálón a bal oldali gombok előtt pici OLED kijelző van, ami 10 Hz-es frissítési rátával dolgozik. Kiírathatunk ide az aktuális játékhoz kötődő információkat, vagy akár egy animált gifet is, ha csak a jobb kinézetre hajtunk. A másik extra egy rezgőmotor, ami a jobb kontrollerekből már ismerős lehet. Mivel sajnos nem valószínű, hogy egyetlen egérért elkezdenék támogatni ezt a funkciót a játékok, így mi állíthatjuk be, hogy milyen eseményekre milyen rezgésmintákkal reagáljon a periféria. Nem kell egyébként feltétlenül játékra gondolni, értesítésekre való felhívásra is használható a rezgés. Az újdonságokat leszámítva sincs semmi szégyenkeznivalója a Rival 700-nak. A kivehető PixArt szenzora akár 160 000 DPI-s érzékenységre is beállítható, és 50G-s gyorsulást is képes lekövetni. Cserélhető az USB kábel, ahogy a hátsó névtábla és a tenyerünk alatt lévő rész is, különböző textúrájú felületekből válogathatunk. A hét programozható gomb akár 30 millió kattintást is kibírhat, a világítás pedig természetesen állítgatható. 100 dollárt kérnek majd a remegő egérért a kasszánál.

MŰKÖDÉS KÖZBEN LÁTHATTUK A HYPERLOOP PROTOTÍPUSÁT

Elon Musk (az „igazi Vasember", ahogy a sajtó szereti hívni), a SpaceX és a Tesla alapítója még 2013-ban vázolta fel az elképzeléseit arról, hogyan lehetne gyorsan utazni és szállítani a jövőben. A tervek egy óriási csőpostára hasonlítottak, alacsony nyomású csövekben repesztettek volna előre a kabinok. Az egyéb projektjei miatt nem volt ideje foglalkozni az ötletével, viszont mindenkit arra buzdított, hogy hajrá, szabad a pálya. Nos, nem is kellett sokat várni a jelentkezőkre, amik között a legígéretesebb talán a Hyperloop One (korábban Hyperloop Technologies). Ez a cég most Las Vegas mellett épített meg egy mindössze 1 kilométeres tesztpályát, hogy kipróbálják, működik-e, amit eddig alkottak. Nos, örömmel jelenthetjük be, hogy igen, sőt már az első másodpercben elérte a 160 km/órás sebességet a tesztjármű (na, ezt gyorsuljátok le autóval), és meg sem állt 480 km/óráig. A tervezett sebesség még ennél is nagyobb lesz, a hangsebesség környékén szeretnék repíteni a Hyperloopokat, és ez remélhetőleg pár éven belül meg is valósul. Ráadásul már egyre többen érdeklődnek egy-egy több száz kilométeres pálya iránt.

256 GB-OS MICROSD KÁRTYA A SAMSUNGTÓL

A dél-koreai cég megállíthatatlanul tör előre a flash memóriák piacán. Legújabb alkotásuk egy 256 GB-os microSD kártya, ami nemcsak rengeteg tárhellyel ajándékozza meg azt, aki megvásárolja, de a megfelelő sebességgel is ahhoz, hogy akár 4K-s videokamerákban, vagy sorozatfelvételek készítéséhez, fényképezőgépekben használjuk, ugyanis akár 90MB/s-mal is képes írni. Ha pedig csak simán egy tonna sorozatot szeretnénk felpakolni a telefonunkra/táblánkra, hát az sem akadály. A memóriakártya ellenáll a víznek, a szélsőséges hőmérséklettel sincs gondja, a röntgensugarak sem bántják, és Magneto sem törli le róla a home videóinkat. Annyira bízik benne a Samsung, hogy 10 év garanciát vállal rá. Még ebben a hónapban megjelenik az újdonság, és 250 dollárt (70 ezer forint) kérnek majd érte.

A SPACEX EMELI A TÉTET: IRÁNY A MARS!

A SpaceX egyre több sikeres landolást hajt végre a hordozórakétáival, és lassan ki is próbálják, hogy bírják-e az újrahasznosítást az így visszaszerzett óriások. A technológia működik, egyre több szerződést zsebel be a magáncég (hamarosan katonai műholdakat is visznek fel a rakétái) és alapítója, Elon Musk nemrég bejelentette, hogy már 2018-ban célba venné a vörös bolygót. Természetesen egyelőre csak ember nélküli utazásról lenne szó, de már ez is óriási előrelépés lenne, főleg, hogy a tervek szerint három rakéta összekapcsolásával 13,6 tonnát lennének képesek elszállítani. A Falcon rakétákat ilyen módban még nem próbálták ki, de ha tudják tartani az ütemtervet, akkor két éven belül valóban készen állhatnak a rajtra, és még a legrosszabb esettel számolva is csak 2020-ig kell várni, hogy egy SpaceX logós csomag (benne mondjuk egy Musk-életrajzzal) landoljon a Mars felszínén.

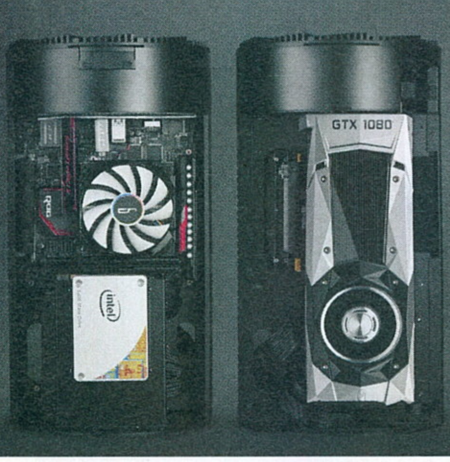
HDMI CSATLAKOZÓS MINI-PC-VEL KÉSZÜL A ZOTAC A COMPUTEXRE

Az Intel tavaly egy új kategóriát teremtett a Compute Stick PC-jével, ami mindössze akkora volt, mint egy vaskosabb pendrive, és közvetlenül a monitor/TV HDMI csatlakozójára kellett dugni. Ezenfelül csak USB-s táplálásra volt szüksége, és már készen is állt a bevetésre a windowsos apróság. Egyelőre nem mondhatnánk, hogy a piac nagyon felkapta volna az új kategóriát, de máig vannak lelkes jelentkezők, akik létrehozzák hasonló gépeiket. Az Intel készülékének voltak hátrányai, és a Zotac újdonsága ezek közül némelyikre megoldást is nyújt szerencsére, úgyhogy nem csak egy lehúzott rókabőrről beszélhetünk. A hálózati képességei például sokkal jobbak, némi plusz vastagságért cserébe egy teljes méretű RJ-45-ös csatlakozó került rá, így vezetékes hálózatba is beköthető, ha pedig WiFivel használnánk, hát van külső antennája, ami jót tesz a jelerősségnek (ráadásul ac-s szabványú a vezérlő, és még Bluetooth 4.0 támogatása is van).

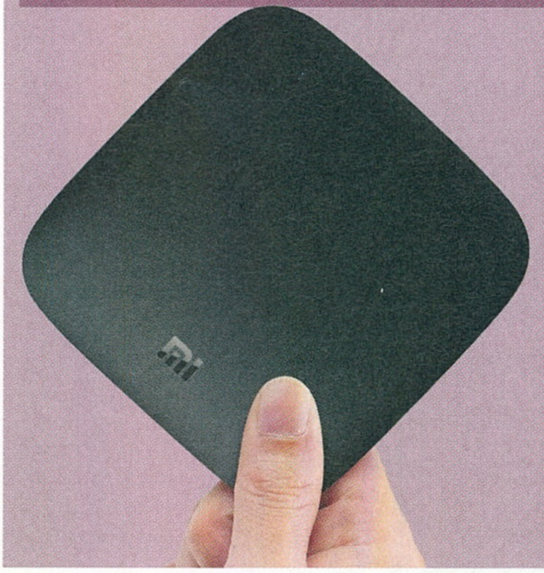
A ZBOX családba besoroló mini-PC-k belsejében egy négymagos Cherry Trail alapú Atom SoC rejtőzik, ami alapból 1,44 GHz-en ketyeg, de ha a szükség úgy hozza, akár 1,84 GHz-ig is felmehet. Ez igazából alap szintű felhasználásra bőven elég, viszont a 2 GB memória már hamar szűkössé válhat, és sajnos nem bővíthető. A 32 GB-os háttértár viszont igen, mert van microSD memóriakártya-olvasó, és ami még nagyon fontos, egy teljes méretű USB 3.0-s csatlakozó is a repertoár részét képezi. Kétféle változatban kerül majd az üzletek polcaira az új ZBOX, de ezek között csak a hűtésükben lesz különbség (passzív vagy aktív).

KÜLÖNLEGES SZÁMÍTÓGÉPHÁZAKAT MUTATOTT BE A CRYORIG

A Cryorig eddig nem gyártott gépházakat, de úgy látszik, hogy a belépőjét a piacra szeretné emlékezetessé tenni. Két különlegességgel készültek a cég mérnökei a nagyérdeműnek. Az OLA nevű modell a Mac Pro munkaállomásokra emlékeztet, tehát egy sima falú hengert kell elképzelni, amiben egy mini-ITX alaplap fér el. A grafikus kártya viszont nem nagyon van korlátozva a méretében, akár 280mm hosszú is lehet, tehát akár az új csúcskártyát, a GTX1080-ast is elnyelheti a kuckó. A házat egyetlen 12 centis ventilátor szellőzteti át, adattárolóból pedig kettőt rejthetünk el benne. Az oldallapok cserélhetőek lesznek, így válogathatunk különböző textúrájú felületekben, és természetesen a színek is ránk vannak bízva. Az OLA fejlesztése egyelőre még tart, várhatóan csak jövőre fog megjelenni, de a koncepció már most nagyon érdekes. A másik ház a TAKU nevet kapta, és monitorállványként is funkcionál. Nem túl meglepő módon ez is mini-ITX alaplapokat fogad, de mivel nagyon vékony, ezért ebben az esetben csak alacsony fogyasztású processzorok jöhetnek szóba (47 mm magas processzorhűtő fér el benne, és nem sok ilyen van). Az alaplaptálca, mint egy fiók, kihúzható lesz az alumínium keretből, így a szerelés nagyon könnyűvé válik. A TAKU is csak 2017 elején bukkanhat fel az üzletek polcain, de a prototípusa (akárcsak az OLA-é) megtekinthető lesz már a Computexen is.



MEGÉRKEZETT A XIAOMI ÚJ MÉDIALEJÁTSZÓJA



Az okostelevíziók korában kevesen vesznek médialejátszót a tévé alá, de lehet, hogy ez nemsokára változni fog, mert egyre több olyan szabványt kezdtünk el használni, amire a legtöbb tévé rendszere még nincs felkészítve. Ott vannak például a 10 bites színcsatornákkal rendelkező videó fájlok, vagy a H.265-ös 4K-s videók, esetleg VP9-cel kódolt tartalmak, és akkor még nem is beszéltünk a jövő nagy slágeréről, a HDR videókról (mondjuk, utóbbiakhoz nem árt egy olyan tévé sem, ami támogatja). Rengeteg rövidítés, ugye? És mennyi van még! De az új Mi Box-szal szerencsére el lehet felejteni mindet, mert nincs, amit ne tudna lejátszani (legalábbis egyelőre).

Az apró, 10x10x2 centis kütyü egy 2 GHz-es, négymagos (Cortex-A53) chipet rejt, ami mellett 2 GB memória és 8 GB háttértár van. Utóbbi persze elég kevés, de az ilyen médialejátszóknál a legtöbb esetben a hálózatról, vagy USB-s adattárról jön a néznivaló. A Mi Box 3 távirányítója nagyon letisztult, Bluetooth kapcsolaton keresztül kapcsolódik a géphez, és a hangvezérlés is használható vele. Extraként még egy játékvezérlő is jár a masinához, amivel vagy androidos játékokat játszhatunk (amire egyébként nem biztos, hogy elég erős a gép) vagy streamelhetjük a programokat. Árat egyelőre nem tudunk, de a gyártóból kiindulva nem lesz drága, miközben a tudása például fényévekkel jobb egy Apple TV-nél.

JÖHETNEK AZ ÖSSZEHAJTHATÓ TÁBLAGÉPEK?

Benézve a keleti gyártók boszorkánykonyhájába, a válasz az, hogy lassan igen, a jövő közelebb van, mint gondolnánk. Az Opponál lencsevégre kapták egy olyan hétcolos tábla prototípusát, ami kettéhajtható, és a kinézete alapján már elég előrehaladott állapotban lehet a fejlesztése. Aztán persze lehet, hogy az egész megmarad különlegességnek, de nem valószínű, mert a Samsung is gőzerővel fejleszti a feltekerhető paneljeit. Még csak önmagában, nem pedig egy termékbe beépítve, de már meg is mutatták, hogy milyen hajlékony az új panel. Egy 1 centi sugarú hengerre feltekerhető az egész működés közben, és Super AMOLED alapú, tehát egyéb tekintetben sem lehet belekötni. Az 5,7 colos panel csak 5 grammot nyom a mérlegen, és mindössze 0,3 milliméter vastag. Kíváncsian várjuk, hogy milyen okostelefonban láthatjuk majd viszont.

JÖVŐRE AZ XBOX ONE IS SZINTET LÉPHET?

Egyre biztosabbnak tűnik, hogy az E3-on új vasakat jelent majd be a Sony és Microsoft is. A PlayStation 4-ből még idén megjelenhet a Neo utónevű változat, ami az előzetes híresztelésekkel szemben valószínűleg nem (csak) a 4K miatt kelt életre, inkább a még jobb VR élmény és a 60 fps-es játékok állhatnak majd a középpontban. Persze a Microsoftnál sem alszanak, és mivel az Xbox One alapból gyengébb volt, mint a PS4, náluk még kritikusabb a lépéskényszer. Ha pedig már lúd, legyen kövér, a pletykák alapján a 6TFLOP/s-os teljesítményt célozták be a redmondiak a grafikus vezérlővel, ami elég brutális lenne, csak lehet, hogy egy kicsit elkésnek majd vele (a híresztelések szerint csak 2017 ünnepi szezonjában jelenne meg). Viszont míg egész eddig elzárkóztak a VR-tól, az új gép lehet, hogy támogatni fogja az Oculus Riftet (saját sisakot kár is lenne készíteni).

Idén sem maradunk azonban „új" Xbox nélkül, bemutatkozhat az Xbox One karcsúsított változata, ami az eddigi legkisebb Xbox lehet, ami piacra került. Lehet, hogy fejlettebb gyártástechnológiát is alkalmaz majd a vállalat, és végre a tápegységet is integrálja a gépbe.

AZ ASUS NEM ENGEDI EL A TRÓNT

A tajpeji Computex épp a lapzártánkra esett, így részletekbe menően sajnos csak a júliusi PC Guruban tudunk beszámolni az ott történtekről, egy korai bejelentés azonban mindenképp helyet érdemel a rovat hasábjain. Emlékeztek még a 2016/01-es Guruban tesztelt ASUS GX700-ra? Bizony, arra a folyadékhűtéses fenevadra, amit cirka 1,4 millió forintos áron vesztegetett a gyártó. Nos, a Computexen bejelentették az utódját, a szintén folyadékhűtéses GX800-at, ami 4,4 GHz-es tuningórajelen járatott Intel processzorral (ez 400 MHz-cel lő a GX700 fölé), 4K-s kijelzővel és mechanikus gamer billentyűzettel láttak el. Árat és egyéb részleteket nem tudunk, de bizonyára a szeptemberi IFA lesz, ahol először csodálhatjuk meg a vasat.

A GOOGLE MÉG IDÉN MEGSZABADULNA A JELSZAVAKTÓL

Az Advanced Technology and Projects (ATAP) a Google egyik legérdekesebb részlege. Itt folyik rengeteg kísérleti fejlesztés, amikből aztán vagy lesz végleges termék, vagy nem. Nekik köszönhetjük például a Google Glasst is. Tavaly bemutattak egy Abacus projekt néven futó szoftvert, ami szükségtelenné tenné a PIN kódokat és a jelszavakat az élet minden területén. Azóta nagyon sok víz lefolyt a Dunán, elérkezett az idei Google I/O is, ahol újra felbukkant a fejlesztés, ezúttal már egy saját alkalmazásprogramozási interfésszel, a Trust API-val. A Project Abacus rengeteg tényezőt figyelembe véve alkot majd egy pontszámot, a Trust Score-t, és ahhoz, hogy egy adott szolgáltatásba be tudjunk lépni, el kell érnünk az előre meghatározott pontot. A rendszer figyeli a felhasználó szokásait, így a kamerás arcfelismerésen kívül olyan dolgokkal is foglalkozik, hogy épp hol vagyunk, hogyan gépelünk, milyen a mozgásunk, és így tovább.

Abban az esetben sincs baj, ha valamiért nagyon nem hasonlítunk épp önmagunkra, továbbra is beléphetünk akárhová, csak akkor elő kell majd venni a jó öreg jelszavas azonosítást. Kérdés persze, hogyha jól fog működni a rendszer, akkor hányan fognak emlékezni a jelszavaikra egy pár hónap után...

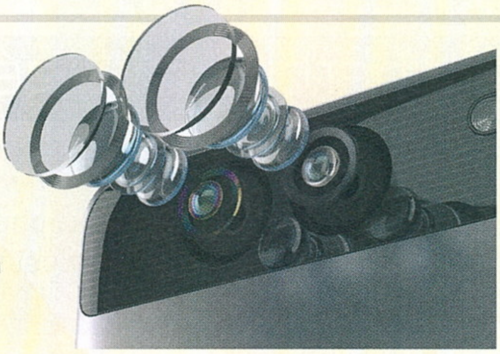
FÉNYKÉPEZŐ, AMIVEL TELEFONÁLHATSZ IS

HUAWEI P9

[ÍRTA CHRIS] A legnagyobb kínai magánvállalatot, a Huaweit mostanra már valószínűleg nem szükséges bemutatnunk senkinek. Csúcsmobil-családjuk legújabb üdvöskéje a P9-es, ami már nemcsak okostelefon, hanem egy mobilba oltott, profi fényképezőgép.

PC GURU AJÁNLOTT

Nem is olyan régen került kezünk ügyébe a Huawei P8, aminek tesztje során szinte ódákat zengtünk a gyártóról és annak egyre versenyképesebb, minőségi, felsőkategóriás készülékeiről. Bevallom, egy éve jómagam is Huawei tulajdonos vagyok, ezt a mai napig nem bántam meg. A P-sorozat legújabb példánya, a P9 is követi a cég által kitaposott, igényességgel kikövezett utat. Egy 5,2 hüvelykes telefonról beszélünk, amit unibody alumíniumházba építettek be. Nagy változások nincsenek az előző verzióhoz képest, de nem is volt rájuk szükség, hiszen már a P8-ast is jó volt kézbe venni. Az egyetlen nagyobb, szembetűnő különbség az, hogy a P9 esetében a védőüveg kicsit lekerekedik a széleken, ez pedig nagyon jól áll neki.



SZILÁRD ALAPOK

A kijelző egyébként egy Full HD IPS panel, ami ugyan nem ér fel a konkurens csúcsmobilok QHD-s szörnyetegeihez, cserébe nem is eszik annyit, és a teljesítményből sem szel ki akkora darabot. A P9 HiSilicon Kirin 955 nevű rendszerchipje ráadásul eszméletlen gyors lett, a készülék egyes mérések szerint odaver a Samsung legújabb csúcsmodelljének, az S7-nek is. Szoftveres téren az Android 6.0-ra épített EMUI operációs rendszer dolgozik a mobilon: ezt lehet szeretni vagy utálni, de tény, hogy rohamtempóban fejlődik és elégíti ki a növekvő felhasználóbázis egyre szélesebb körű igényét. Szóval látszatra a P9 hozza a sztenderd, 2016-os elvárásokat. De ennél többet is tud ám.

És akkor térjünk rá a készülék legerősebb komponenseire, a kamerákra! A telefon előlapjára egy 8 megapixeles Sony IMX179 szenzort használó kamera került, amivel 1080p-s felvételeket készíthetünk – ez teljesen átlagosnak nevezhető. A hátlapon viszont már két (!) 12 megapixeles Sony IMX286-os modul kapott helyet, mindkettő f/2.2-es rekeszértékű, a Leicával közösen fejlesztett, aszférikus Summarit lencsével ellátott darab. Ezeket támogatja meg egy igencsak jó fényerejű ledes villanó, valamint egy hibrid autofókusz rendszer. És miért volt szükség a két lencsére? Nos, röviden összefoglalva a dupla kamerarendszer előnye az, hogy ezzel a megoldással jóval több fény juthat a készülékbe, és így szebb képeket lőhetünk vele.

Az egyik lencse ugyanis monokróm, aminek szenzora akár 300 százalékkal több fényt képes befogadni. Az így készült képeket pedig a P9 egyesíti az RGB-s lencsével lőtt fotókkal, amik jóval részletgazdagabbak, fényesebb, élesebbek és színhűbbek lesznek, mint amilyeneket a hagyományos, egykamerás rendszerek esetében kapunk. Ez pedig akár kevés fénynél is rendkívül jól működik. Ennek eredménye egy elképesztően jó kamerarendszer lett, amit komoly szoftverrel is megtámogattak. A fényképező alkalmazásban állítható a fókuszmód, a záridő és a fehéregyensúly, és kapunk még pár olyan extrát, mint a hangvezérlés vagy a mosolyra exponálás.

EGYRE JOBB

A P9 tehát egy rendkívül impozáns okostelefon, amiért ráadásul nem is kell olyan mélyen a zsebünkbe nyúlni, ha magunkénak szeretnénk tudni. Itthon egyes szolgáltatóknál már 40 ezer forintos kezdőrészlettel megkaphatjuk, de ha független darabra vágyunk, akkor sem kell többet kifizetnünk érte, mint egy hasonló tudással rendelkező csúcskategóriás készülék esetében. A Leicával közösen megálmodott kamerarendszer rendkívül jó, a készülék ergonómiája kiváló, sebességben és megbízhatóságban pedig hozza a Huaweitől ma már elvárható színvonalat. Nem túlzás kijelenteni, hogy a P9 a gyártó legjobb készüléke lett. Várjuk a folytatást.

Eszköz: **okostelefon**
Infó: **www.consumer.huawei.com**
Ár: **179 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– Rendkívül gyors – Eszméletlen jó kamerarendszer – Szép kialakítás	– Az UMEI-t szokni kell, de igazából nincs kivetni való a P9-ben.

Biztonságos netet, de hogyan?

Avagy VPN-nel a kiberbiztonságért

[ÍRTA BODAK] Az interneten a privátszféra határainak fenntartása nem egyszerű feladat, aki kíváncsi rá, vagy érdeke fűződik hozzá, az könnyedén megtudhatja, hogy honnan csatlakozol, mikor mit csinálsz és meddig. Ha el akarsz bújni a kíváncsi szemek elől, akkor a kábel kihúzása helyett a VPN kínál alternatívát.

A virtuális magánhálózatok (Virtual Private Network, VPN) eredetileg azzal a céllal jöttek létre, hogy nagyobb cégek dolgozói bárhonnan biztonságosan tudjanak csatlakozni a vállalatuk hálózatához, majd később ez az ötlet megtalálta útját a magánszektorba is. Természetesen a két rendszer (vállalati és magán) működése némileg eltér egymástól, érthető módon mi csak az utóbbival fogunk foglalkozni.

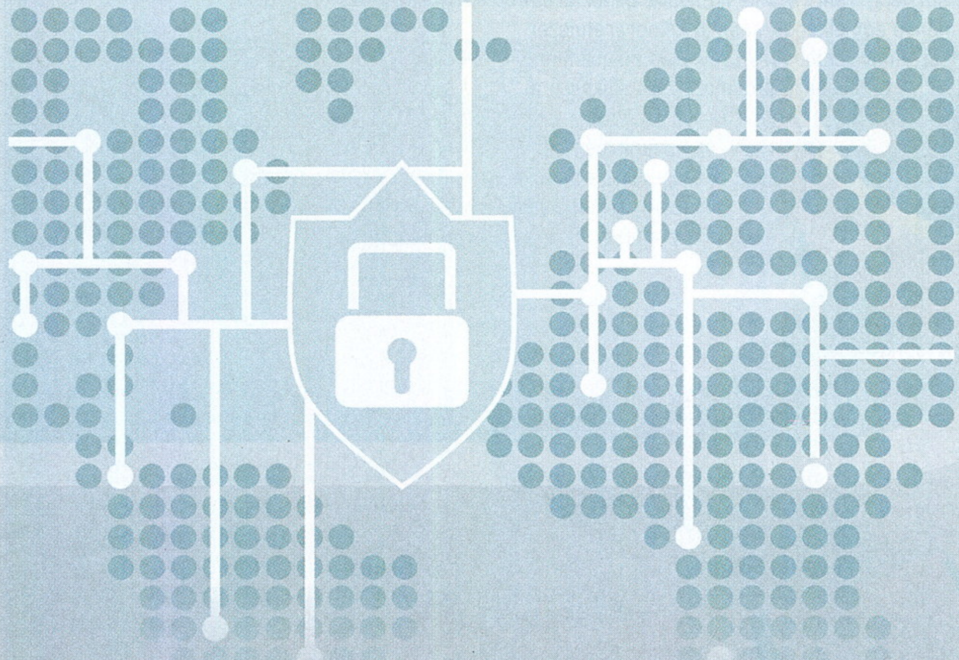
NA DE MIÉRT FONTOS EZ?

Normál esetben, ha az internetre csatlakozol, akkor először a szolgáltatón, pontosabban annak egy szerverén keresztül bonyolódik minden adatforgalom. Ebből adódóan az mindent tud, amit tudni lehet: a látogatott weboldalak listáját, az azon megtekintett tartalmakat, letöltéseidet, feltöltéseidet, és mindezekről egy naplót („log"-ot) vezet, és a törvényi szabályozásnak megfelelően a megadott ideig meg is őrzi. Ezzel szemben ha VPN-en keresztül lépsz fel a világhálóra, akkor a szolgáltató csak annyit fog látni, hogy egy másik szerverrel állsz összeköttetésben. E mellett mivel a magánhálózat szervere más IP címet fog kiosztani, az adatforgalmat csak odáig lehet visszakövetni, egyes esetekben pedig még addig se, sőt ha más országban lévő kiszolgálóhoz csatlakozol, akkor egy külső szemlélődő számára te is ott tartózkodsz. Félreértés azonban ne essék, ha a kormányzat, rendőrség vagy a titkosszolgálat érdekei azt diktálják, vagy nagyon kíváncsiak valakinek a tevékenységére, akkor meg fogják tudni, amit akarnak, csak idő és pénz kérdése. Akkor mégis miért és kinek jó ez? Ha hekkerektől tartasz, vagy csak nem akarod, hogy minden jöttment tudja, honnan netezel, netán oknyomozó riporter vagy, akkor a VPN a legjobb megoldás.

A NORDVPN REMEK ALTERNATÍVA A KÖNNYEN BEÁLLÍTHATÓ, DE BIZTONSÁGOS MAGÁNHÁLÓZATOK KÖZÖTT, IGAZ, AKADNAK TELJESEN INGYENES VPN-EK IS.

A LAGOLÁS ÁRA

Ennek azonban ára is van (és nem csak anyagi, bár van ingyenes VPN is, de ezt jó szívvel senkinek sem ajánlanánk, hiszen ha egy termékért nem kell fizetni, az nagy eséllyel azt jelenti, hogy te magad vagy a termék), mégpedig az, hogy minden esetben kisebb lesz a kihasználható sávszélesség. Ennek oka kétrétű: egyrészt az adatok kódolása felemészt belőle egy kicsit, de ez elhanyagolható a távolságok összeadódásából következő csökkenéshez képest, hiszen ha egy másik országba csatlakozunk, és úgy töltünk le valamit itthoni szerverről, akkor az adatoknak kerülő úton kell közlekedniük. A gyakorlati veszteség 5-10 százalék közé tehető minden esetben, az előbb felsorolt tényezőktől függően. Itt kell megjegyeznünk, hogy az esetek túlnyomó többségében az internetes sebességmérő oldalak a pinget ugyan nagyjából eltalálják, de nem fognak pontos információt adni a sebességről, ennek okait most inkább nem részletezzük, csak felhívjuk rá a figyelmet. Nem ritka ugyanis, hogy a valós sebességnél nevetségesen nagyobb sávszélességet fognak mérni, de előfordul ennek ellenkezője is. A jó szerver kiválasztása tehát többszöri próbálkozás után deríthető ki – a legegyszerűbb, ha ugyanazt a nagyobb méretű fájlt töltöd le összehasonlításképpen. Játékosként szerverválasztásnál érdemes szem előtt tartani a látenciát is (ping). Aki szokott multizni, valószínűleg tudja, miről van szó, ez közvetlenül kapcsolatban áll az adatfolyam térben megtett útjával, és egyenes ági felmenője a lagnak. Azoknál a játékoknál, amik közvetlenül



kötik össze a játékosokat (nincs dedikált szerver), és a közvetlen fájlmegosztásnál (nevén nevezve torrentezel) úgynevezett peer-to-peer (P2P) képes kiszolgálóhoz kell csatlakoznod, aminél sajnos eléggé ingadozó, instabil lehet a feltöltés folyama.

A NORVÉGOK TUDJÁK

Mindezek után örömünkre szolgál bemutatni a NordVPN-t, akik voltak szívesek és egy hónap próbaidőt biztosítottak szolgáltatásuk kipróbálására. A felsorolt kilenc szempont mindegyikénél kiemelkedő eredménnyel vizsgázott a magánhálózatuk, de persze nem minden fenékig tejfel, lássuk hát mi az, ami tetszett, és mi az, ami nem! Nekünk harminc nap jutott kipróbálásra, de ez nem jelenti azt, hogy zsákbamacskát árulnának. Bárki 72 óráig mindenféle kötelezettség nélkül nyüstölheti a szolgáltatást, ami bizony egy nagy piros pont, nem kell hinni a mesékben, a szkeptikusok első kézből győződhetnek meg állításaink igazáról.

A cég székhelye Panamában található, és nem tartják meg a naplókat, amik ha léteznének is, kiadásukat az ország szabályozása amúgy sem tenné lehetővé. A szolgáltatást számokban jellemezve 46 országban 540 szerver közül válogathatunk, a legtöbb Amerikában (szám szerint 310) található, de Európában sincs ok szégyenkezni (összesen 192), a régiózáras orosz szoftverek aktiválásához viszont csak két szerveren ügyeskedhetünk. Ezek mellett 2048 bites titkosítást ígérnek, amit pár ezer évig senki sem fog feltörni, ha most nekilát, de ha ez nem elég, ott a dupla VPN vagy a Tor a biztonság megszállottjainak. P2P szerverekből is akad pár darab, de a legközelebbit csak Németországban fogjuk megtalálni, ami sajnos nem tesz jót a sávszélesség és az adatfolyam stabilitásának. Mindezt viszont egy időben hat eszközről is igénybe vehetjük, ami több mint elég bármely háztartás vagy család számára, az egyetlen megkötés az, hogyha ugyanarra a szerverre kapcsolódna több eszköz, akkor a protokollok nem egyezhetnek. A keretprogram Windows, Mac OS és Android operációs rendszerekre elérhető, egyszerűen telepíthető, induláskor csak kis mértékben terheli az eszközt. A felület egyszerű, talán túlságosan is, két lista szerint rendezve választhatunk szervert. Az elsőnél csak az országot megadva, itt a pinget és a telítettséget figyelembe véve automatikusan választ egyet, míg a másodiknál extra funkciók szerint (UltraFast TV, Double VPN, Tor, Anti-DDoS) csoportokra bontott teljes listából választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Az elnevezés fölött tartva a kurzort további információkat kapunk, így tudhatjuk meg például, hogy P2P képes-e az adott kiszolgáló.

Amit figyelembe kell venni, amikor szolgáltatót választasz:

- A szolgáltatás ára és a fizetési módok.
- A sávszélességen bekövetkező veszteség.
- Egyszerre csatlakoztatható eszközök száma.

Legyen kellően:

- Privát, azaz ne naplózzák a tevékenységedet.
- Biztonságos, vagyis tudd a titkosítás módját és mértékét.
- Felszerelt, tehát hány szervert üzemeltetnek és hol.

A szoftver legyen:

- Egyszerűen használható.
- Kereszt-platform, ha nem csak egy számítógépet használsz.
- DNS és IP lék-védelemmel ellátott (kill-switch).

Mindezekhez a legjobb, ha ingyenes próbaidőt ajánlanak (általában pár nap), vagy visszafizetési garanciát, utóbbinak részleteiről előzetesen tájékozódj, hogy tudd, miként élhetsz vele!

PERSZE NEM TÖKÉLETES

Azt sajnáljuk csupán, hogy egyéb szempontok vagy tetszés szerint rendezni őket, saját listát létrehozni vagy kedvenceket kijelölni nem lehet, csak azt adhatjuk meg, hogy indulásnál automatikusan melyikhez csatlakozzunk. Automatikus DNS és IP védelemmel el van látva, saját DNS szervereik vannak, tehát előbbi elvileg nem vagy csak nagyon ritkán fordulhat elő, a program pedig automatikusan bontja a kapcsolatot és figyelmeztet, ha IP szivárgást észlel, bár ezt alátámasztani nem tudjuk, nem volt ilyen problémánk. Az ügyfélszolgálathoz semmivel sem kellett fordulni, de egyvalamit azért próbaképpen megkérdeztünk tőlük (hogy mely országokban találhatók P2P szervereik). A honlapjukon kissé eldugva, de fellelhető az információ, és egy napon belül meg is jött a válasz.

A szolgáltatásra havi, illetve fél- és egyéves csomagokban lehet előfizetni, sorban 8/30/48 dollárért azaz körülbelül 2400/9000/14 500 Ft ellenérték fejében. Persze van ennél olcsóbb és drágább is, de ár-érték arányban, és összességében tekintve a felső mezőnybe tartozik a szolgáltatás, nyugodt lelkiismerettel ajánljuk bárkinek, aki szükségét érzi, hogy adatforgalmát titkosítsa és egy jó VPN-t keres.

ÁLOM PC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

GURU

TYÚKLÉPÉSBEN HALAD A PIAC

A piac pangásának köszönhetően csak minimális változtatásokat hajtottunk végre a konfigurációinkon, az árkategóriákat pedig nem piszkáltuk, így a becélzott 120 ezer, 180 ezer és 300 ezer feletti gépekkel lehet most is találkozni. Az AMD újdonságaira még mindig várunk, így platformokat tekintve az Intel maradt az egyeduralkodó. A pletykák alapján ez még jó pár hónapig így lesz, mert az AMD-féle Zen architektúra megjelenése csúszik egy kicsit. Pedig minden reményünk benne van, hiszen jót tenne végre egy kis árverseny a processzorpiacon. Optikai meghajtókat most sem pakoltunk egyik gépbe sem, de 4 ezer forint környékén már lehet jó DVD-írókat kapni, ha valakinek szüksége van egyre.

GAMEBASE

A játékok világába való belépő konfigurációnkhoz alig nyúltunk, mindösszesze alaplapot cseréltünk a jobb kimenetkínálatért, és búcsút intettünk a Chieftec-tápnak, egy Zalman került a helyére, ami egy 12 voltos tápággal rendelkezik kettő helyett. A GTX750 Ti ár, amivel számoltunk, az egyik legolcsóbb variánsé, viszont ha többet költenénk grafikus vezérlőre, akkor már inkább érdemes egy GTX950-esbe fektetni. 44 ezer körül indulnak és érezhetően gyorsabbak a 750-eseknél (bő 40%-ról beszélünk), valamint multimédiás fronton is fejlettebbek. Ráadásul a Pentium processzor még képes is kihajtani az esetek nagy részében.

Alaplap	ASUS H110M-A	**20 200 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4400	**18 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**11 700 Ft**
Videokártya	GTX750 Ti 2GB GDDR5	**33 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 000 Ft**
Tápegység	Zalman ZM400-LX	**11 000 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 300 Ft**
Összesen		**119 200 Ft**

GAMELINE

Ez az a konfiguráció, amihez tulajdonképpen hozzá sem nyúltunk, mert teljesen felesleges lett volna, úgyhogy amit három hónapja írtunk róla, az most is áll. Ha valaki szeretne „márkahű" maradni, és inkább a GeForce-ok felé húz, nyugodtan cserélje le a grafikus vezérlőt egy GTX960-asra, de annál is legyen alap a 4 gigabájt memória, az új játékok már igénylik. A Radeon mellett szól viszont, hogy VR-felhasználásra jobb, és bár még csak kevés DX12-es játék jelent meg, némelyikben egészen megtáltosodik (a Hitman például ilyen). A Maxwell alapú GTX-nek viszont a fogyasztása verhetetlen, legalábbis még egy kis ideig.

Alaplap	ASUS H110-PLUS	**23 100 Ft**
Processzor	Core i3-6100	**34 600 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2133 KIT	**11 700 Ft**
Videokártya	R9 380 4GB	**66 000 Ft**
SSD	-	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 800 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 300 Ft**
Összesen		**179 500 Ft**

GAMEPRO

Az erőművünk kapott egy kis fejlesztést, a processzort például lecseréltük benne egy tuningolható példányra. Természetesen ez most is csak opcionális út, aki nem szeretne túlhajtáshoz folyamodni, annak bőven elég lehet egy Core i5-6500-as vagy 6600-as, a legtöbb VGA kihajtására képesek ezek. Apropó grafikus vezérlő: a GTX970-es helyét ezúttal azért vette át az R9 390-es, mert bár sokat eszik és szépen melegszik, a 8 gigabájt memóriája időtállóbbá teszi – egy éve még mi sem gondoltuk, hogy ily rohamosan nő majd a játékok memóriaigénye. Ettől függetlenül a GTX970 is jó választás lehet, ha nem VR a cél.

Alaplap	ASUS Z170 PRO GAMING	**45 800 Ft**
Processzor	Core i5-6600k	**72 500 Ft**
CPU hűtő	Deepcool Gammaxx 200T	**5 500 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2133 KIT	**20 500 Ft**
Videokártya	R9 390 8GB	**120 000 Ft**
SSD	Samsung 850 EVO 250GB	**27 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB	**21 100 Ft**
Tápegység	FSP Hyper 600	**18 800 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**10 300 Ft**
Összesen		**341 500 Ft**

A VIHAR ELŐTTI CSEND

Az elmúlt három hónap nem volt valami eseménydús, újdonságokból sem sokat láttunk a piacon. Hamarosan azonban komoly változások állhatnak majd be az egyik legérdekesebb szegmensben, ugyanis a Computexen az AMD is felfedheti újgenerációs grafikus megoldásait.

Néha szükség van egy kis nyugalomra. Nem baj az, ha van egy kis állandóság (legalább az ember nem érzi azt, hogy már másnap elavult minden, amit megvásárolt), de a mostani pihenőidőszak kezd egy kicsit hosszúra nyúlni. Miközben azonban ezeket a sorokat a nyomdagépek papírra vetik, beindul az év egyik legnagyobb technikai kiállítása, a Computex. Tavaly sajnos nem sikerült túl izgalmasra az esemény, idén azonban biztosan másként lesz, hiszen több nagy cégtől is komoly bejelentésekre számítunk. Az új gépet vásárlók, vagy a régit felújítók számára a legfontosabb talán az AMD szereplése lehet, ugyanis a cég egyszerre két fronton harcol, és míg az egyiken éppen vesztésre áll, eladásokat tekintve a másikon is épp csak tartja magát. Az idei év azonban borzasztóan fontos a vállalat számára, mert kis túlzással a jövője dől el a következő hónapokban. Az AMD végre CPU fronton is támadásba lendül, talán valamikor ősszel befuthatnak a Zen architektúrára épülő processzorai. Ha azonban ezek nem váltják be a hozzájuk fűzött reményeket, akkor nem biztos, hogy még egyszer lábra tud állni a szebb napokat is megélt vállalat processzordivíziója. A grafikus vezérlőket tekintve már kevésbé aggódunk, a Graphic Core Next architektúra még ma is fejlettnek számít, és némi polírozás után nemsokára elrajtolhat az új generációja, immár 14 nm-en.

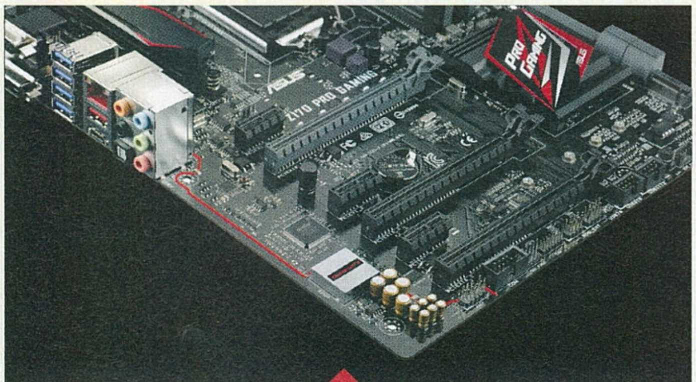
Az Nvidia már bemutatta idei kínálatának csúcsát, a GTX1080-ast, amit volt szerencsénk letesztelni (csak lapozni kell hozzá a 104. oldalig), és hát nem kérdés, brutális lett: aki most a leggyorsabb kártyára vadászik és megteheti, nyugodtan csapjon le rá, nem fogja megbánni. Amíg azonban az új GeForce-ok a csúcskategóriában szántják fel a földet az ellenfeleikkel, addig az AMD a legtöbb játékost jobban érdeklő középkategóriában készül robbantani. Éppen ezért ebben a hónapban azt tudjuk tanácsolni, hogy VGA fronton érdemes kivárásra játszani, és gépújításnál vagy új gép összerakásánál később megvenni a grafikus kártyát (addig pedig használni a régit, vagy el lehet HearthStone-ozni az integrált megoldással és behozni a sorozatokban lévő lemaradást).

Hihetetlenül jó ajánlatokra azért ne számítsunk, mert a végén még csalódunk majd, hiszen az AMD is annyiért fogja árulni a termékeit, amennyiért tudja. Szóval lehet, hogy ár-teljesítmény arányban kevés különbség lesz az előző generációhoz képest, legalábbis amíg az Nvidia nem tudja lereagálni a helyzetet, az pedig csak ősszel várható.

Bár a gépek felett is kiemeltük, nem bírjuk hangsúlyozni, hogy új kártya vásárlása esetén ne spóroljunk a memóriával! Belépőszinten már legyen a 2 GB az alap, a középkategóriában a 4, míg a felsőkategóriában... nos, amennyi csak lehet, de a 8 valószínűleg bőven elég lesz, szóval a 12 GB-os TITAN X megmaradhat érdekességnek. Rendszermemóriából is egyre többet emésztenek fel a játékok, ezért szoktunk 8 GB-ot ajánlani még az alap konfiguráció esetén is (hogy valami azért maradjon a Windowsnak is). Az esetek tetemes részében ennyi elég is, de mivel most nincsenek elszállva a RAM árak, a felsőkategóriás gépekben simán elfér 16 GB.

Továbbra is tartjuk, hogy a tápegységeken és az alaplapokon nem érdemes pár ezer forintot spórolni, mert kritikus alkatrészek, ám mivel a teljesítményre nem gyakorolnak észrevehető hatást (a megbízhatóságra annál inkább), ezért sokan szeretik figyelmen kívül hagyni a megválogatásukat. Skylake processzorok alá mondjuk kifejezetten olcsó alaplap nem is létezik, de 2-3 ezer forint többletekért már olyan extrákat lehet kapni, mint a minőségi integrált hangkártya. A tápoknál arra figyeljünk, hogy elég hosszú kábelekkel rendelkezzenek, és ha lehet, egyetlen 12V-os tápágon legyenek képesek annyi teljesítmény leadására, amenynyire szükségünk van. Ha jobban szellőző számítógépet szeretnénk, kábeldzsungel nélkül, akkor amennyiben belefér a keretbe, válasszunk egy moduláris tápot. A táblázatban szereplő FSP Hyper szériának például az 500 wattos moduláris változata jelenleg 19 600 forint az iPon webshopban, tehát nincs óriási felára.

Végül pedig szeretnénk felhívni rá a figyelmet, hogy az itt szereplő konfigurációk csak egy-egy konkrét példát jelentenek, de vannak szubjektív részei is egy PC-nek (mint például a gépház), és hát memóriából sem csupán HyperX létezik, csak jelenleg ezek elég jól szerepelnek ár-minőség tekintetében. Az ipon.hu-n természetesen most is megtalálható mind a három konfiguráció egy-egy aktualizált változata, és pár kattintással bármelyik könnyedén személyre szabható a Gépösszerakó menüpontban.



ASUS Z170 PRO GAMING

HyperX Fury 16GB DDR4-2133 KIT

Fractal Design Define S

Intel Core i5-6600K

A ZSÁK MEG A FOLTJA

Lenovo Y700 és Y900

TESZT

[ÍRTA CHOCHO] **A gamer notebookok piacára belépő gyártók lassan Dunát rekeszthetnek a sok egyforma konfigurációval. Kitűnni egyre nehezebb, a Lenovo azonban jó úton jár, lévén az Y-széria két tagja elsősorban a külső szelídsége, eleganciája révén licitál rá a konkurensekre. Milyen kár, hogy a játékosoknak tervezett hordozható gépeket nem a szépségük adja el...**

Pedig elsőre minden olyan jól indult. A Lenovo egyszerre két újgenerációs gamer notit is piacra dobott, az olcsóbb és kisebb Y700-at, valamint a zászlóshajó Y900-at. Utóbbi nyilván tekintélyesebb, elvégre olyan erőművekkel indul egy ligában, mint a múlt hónapban bemutatott ASUS G752, vagy az előtte tesztelt Acer Predator 17. Ezekben a gépekben meglehetősen sok a közös pont: hatodik generációs Intel processzort kaptak, 8+ GB RAM található bennük, és persze az Nvidia jelenlegi legfrissebb mobil GPU-ját, a 980M-et izzasztják játék alatt, általában 4 gigabájt videomemóriával.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Jó lenne azt írni, hogy na, majd az Y900 megmutatja, hogy hardverek terén is van mit újítaniuk a gyártóknak, de sajnos nem ez a helyzet: itt is egy 6700-as i7-es és a már említett 980M teljesít szolgálatot, a tesztgép pedig a maga 64 GB RAM-jával arról is gondoskodott, hogy akár a leginkább memóriazabáló alkalmazások (pl. Photoshop) is jól működjenek. Részletes adatokat a lenti táblázatban találtok, noha biztos vagyok abban, hogy sok olvasónk már kívülről fújja majd az ott olvasható komponenseket. Ez persze nem a Lenovo hibája: amíg az új CPU-generáció és a 10xx-es mobil-GPU-k be nem futnak (az AMD-t ezen a téren sajnos említeni sem érdemes), csak ezekből az alkatrészekből lehet piacképes gamer notit építeni. Mindez azonban nem változtat a tényen, miszerint a belbecs unalmas, szóval a külcsínnel és az extrákkal lehet hódítani igazán, na meg a mérnöki zsenialitással, úgymint pazar hűtéssel, gyári tuninggal vagy az egyre vékonyabb házzal.

SZÉPEN VAGYUNK

Dizájn terén a Lenovo jó úton jár, nekem legalábbis sokkal szimpatikusabb az Y-széria finom, elegáns kialakítása, mint az ASUS vizuális agresszivitása. Az Y900 és 700 egyaránt olyanok, mint valami hi-tech ékszerdoboz: felhajtva őket a kijelző csak egy vékony nyakon csatlakozik a gép testéhez, amin kiváló minőségű billentyűzet és tapipad található. Egyelőre a 900-as modellnél maradva kiemelendő, hogy a klaviatúra mechanikus, azaz mindegyik gomb alatt egy saját, fizikai mikrokapcsoló található – ezek nemcsak tartósabbak a membrános változatoknál, de gépelni is sokkal jobb érzés velük. A billentyűzet alatti csuklótámasztó érdes, gumírozott felületet kapott, ennél kényelmesebbet pedig elképzelni is nehezen tudunk. Az anyagminőség ráadásul minden téren kiváló. A gép ugyan nem fémből készült, de a prémium műanyag is bőven megteszi, főleg hogy nem hajlik, nem vonzza az ujjlenyomatokat, és úgy általában süt róla, hogy drága volt a cucc. A kijelző körüli csillogó káva láttán először azt hittem, zavaróan tükröződni fog majd a használat során, de nem így lett. Sőt nagyon is jól mutat a 17 colos IPS panel körül, aminek színei és betekintési szögei úgyszintén hozzák az elvárhatót. Egyedül az bosszantott, hogy G-sync nincs, ami ma már nem eszelős extra, hanem alapvető funkció, főleg egy közel egymillió forintos áron kapható gép esetében.

TURBÓRA FEL!

De bár ez lenne a legnagyobb baj! Úgy tűnik ugyanis, hogy a külső érdekében feláldozták a gamer notebookok egyik legfontosabb tulajdonságát, a hatékony hűtést. A gép mindösszesze 35-45 mm vastag, ez ebben a kategóriában tényleg elismerésre méltó eredmény. Ugyanakkor nem jut elég hely a szellőzésnek, ezt pedig két csúcsra járatott ventilátorral próbálta kompenzálni a gyártó. Az eredmény egy borzasztóan hangos játékgép lett, ami tényleg nagyon-nagyon, NAGYON zúg. És nem csak játék alatt, hanem folyamatosan. A forgalmazó persze felhívta a figyelmünket arra, hogy a tesztgép nem teljesen végleges, a bolti itt-ott jobb eredményeket hozhat, illetve a Lenovo hivatalos tuningszoftvere, a Nerve elméletileg lehetővé tenné, hogy szabályozzuk a ventilátorokat, de kétséges, hogy ezt a

A LENOVO A NAGYTELJESÍTMÉNYŰ GAMER NOTIK KÖZÉ IS BE AKAR TÖRNI, PEDIG LÁTHATÓ, HOGY AZ OLCSÓBB, GYENGÉBB SZEGMENS ÁLL JÓL NEKI.

Y900

hangerőt elfogadható szintre tudjuk varázsolni bármilyen szoftverrel. Emellett érdekesség, hogy akár tuningolhatnánk is a gépet, ugyanis helyet kapott rajta egy turbo gomb is, amivel automatikusan feljebb tornászhatjuk a CPU és a GPU órajelét. Szóval ez mind nagyon jól hangzik, de sajnos a tesztelt példány esetében a hűtésszabályozás nem működött, így olyan élmény volt használni, mint amikor hajat szárítok, porszívózok, vagy épp mindezt egyszerre, és még a tévé is szól. Mindazonáltal érdekes, hogy az interneten fellelhető januári tesztek is panaszkodnak erre, szóval a gyártó azóta sem vette a fáradságot, hogy a sajtós tesztmodelleket véglegesre cserélje.

Y700

Ami egyébként magát a játékot illeti, teljesen rendben van, az Y900 felépítése ugyanis még mindig elegendő a legtöbb mai program maximális grafikán, Full HD-ban történő futtatásához. Méricskélni sem nagyon volt értelme semmit, folyamatosan futott a Battlefront és a Doom, a Dirt Rally, a GTA V és a The Witcher 3 is. A Windows 10 operációs rendszer a géppel együtt jár, az előre telepített alkalmazások pedig szerencsére nem zavarnak sok vizet.

MÉG NINCS VÉGE!

Az Y900 tehát keserédes szájízt hagyott maga után, de szerencsére volt itt egy Y700, amivel le lehetett öblíteni a kellemetlen aromát. Ez a gép csupán 350 ezer forintba kerül, azaz közel harmad annyiba, mint a nagy testvér. Cserébe azonos processzorral, 8 vagy 16 GB RAM-mal és egy 4 GB memóriával megtoldott GTX960M-mel érkezik – a tesztelt változat ettől annyiban tért el, hogy csak 4 giga RAM volt benne, ami játékhoz elég kevés, de a kötelezőt így is hozta. Bár a gamer notik világában mindenki a csúcsra szeretne törni, valójában pont a megfizethető, business-árkategóriát becélzó, játékra IS alkalmas masinák azok, amelyek a legtöbb vásárlóhoz eljuthatnak. Ezt figyelembe véve az Y700 alapjáraton remek vételnek tűnik, hiszen munkára teljesen megfelel az Intel i7-es fenegyereke, míg játék során a 960-as GPU még szerényebb, mobilváltozatban is jó szolgálatot tesz. Oké, az ultra részletességtől és a 8-szoros élsimítástól könnyes búcsút kell vennünk, ezek azonban olyan extrák, amik valószínűleg sok, asztali konfigurációval rendelkező olvasónk számára is nedves álmok maradnak.

Amennyiben azonban csak élvezni szeretnénk a játékot, az Y700 is megteszi: a Metal Gear Solid V ultrán is kiizzadta magából a 40 fps-t (persze csak nevetségesen hosszú töltési idők árán, de ez a 4 gigás gép számlájára írható), de 30 fps-es átlagot hozott a csúcsra húzott Metro Redux is. A régebbi játékok, mint a Tomb Raider vagy a Sleeping Dogs, szinte repesztettek. Természetesen Full HD felbontásban futott az összes, mert a 15 hüvelykes IPS kijelző is 1080p-s. Ráadásul, amit az Y900-nál leírtam, az itt is igaz: a remek színek mellett hasonló látvány jellemzi a panelt, sőt az egész notebook gyönyörű. A vékony nyakon, a prémium műanyagon, a membrános, de kiváló elosztású billentyűzeten túl a remek hangszórók is hozzájárulnak az elégedett bólogatáshoz.

Sőt az Y700-ban a hűtéssel sincs semmi baj, teszi a dolgát, méghozzá annyira halkan, hogy a cikk írása közben azt sem vettem észre, hogy egyszer csak sleep módba kapcsolt az íróasztalon. Mivel pedig a gép viszonylag kicsi, ezért hordozni is lehet, szemben a sok 17 colos gigással, amelyeket jó, ha a taxitól a szállodáig elhurcol az ember. Aksi terén egyébként az Y900 hozta a megszokott 2-3 órát, ez az Y700 esetében több, nagyjából 3-4 óra. Többet egy gamer notitól nem is lehet elvárni a mostani telepek korában.

A KEVESEBB NÉHA TÖBB

Érdekes konklúzióval álltam fel a Lenovo gépei elől: úgy vélem, hogy míg a csúcskategóriás gamer notik unalmas dísztárgyakká váltak, addig az olcsóbb, már megfizethető áron adott változataik igenis figyelmet érdemelnek. Ez régen nem így volt, de most, a Maxwell GPU-k korában már az alacsony fogyasztású, kisebb teljesítményű videokártyák is olyan teljesítményre képesek, ami elegendő a legtöbb játék futtatásához. És ez remek hír, egy új, szebb korszak ígérete, amit csak még izgalmasabbá tesz a 10xx-széria bemutatkozása. Persze az Y900 sem rossz gép, amennyiben a hűtés rendben van, hozza az elvárhatót, és még jól is néz ki. Mégsem ajánlom tiszta szívvel senkinek, ahogy egyik ilyen áru gamer notit sem – addig semmiképp, amíg valami igazán kiemelkedőt nem nyújtanak. Az Y700 és rokonai azonban figyelemre méltó alkotások, amikben még van jövő. Kíváncsi vagyok, mi jön ez után. ▫

SPECIFIKÁCIÓK

	LENOVO Y900	LENOVO Y700
PROCESSZOR	Intel Core i7 6700HQ	Intel Core i7 6700HQ
VIDEOKÁRTYA	Nvidia GeForce 980M 4GB	Nvidia GeForce 960M 4GB
MEMÓRIA	64 GB	16 GB
KIJELZŐ	17,3 colos Full HD IPS megjelenítő	15,6 colos Full HD IPS megjelenítő
CSATLAKOZÓK	4xUSB 3.0, 1xUSB-C, HDMI, DP, jack, LAN, SD-kártyaolvasó	2xUSB 3.0, 1xUSB 2.0, HDMI, jack, LAN, SD-kártyaolvasó
OPTIKA MEGHAJTÓ	nincs	nincs
AKKUMULÁTOR	90 Wh	60 Wh
EXTRA	mechanikus billentyűzet, turbógomb	nincs
DIMENZIÓK	423x305x45 mm	387×277×26 mm
SÚLY	4,3 Kg	2,6 Kg
ÁR	750 ezer forinttól	320 ezer forinttól
AJÁNLOTT?	Nem	Igen

ÚJ KIRÁLY SZÜLETETT

GEFORCE GTX 1080

[ÍRTA MR. TORGUE]

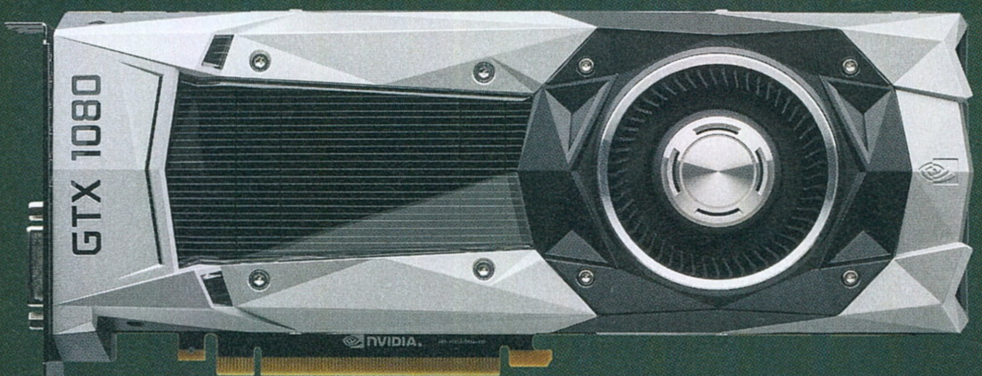
Elég sokat kellett várnunk, hogy végre túllépjünk a grafikus kártyák piacán, a 28nm-es gyártástechnológián, de immár itt van az Nvidia Pascal architektúrás erőműve, ami nem csak teljesítményben hoz hatalmas ugrást.

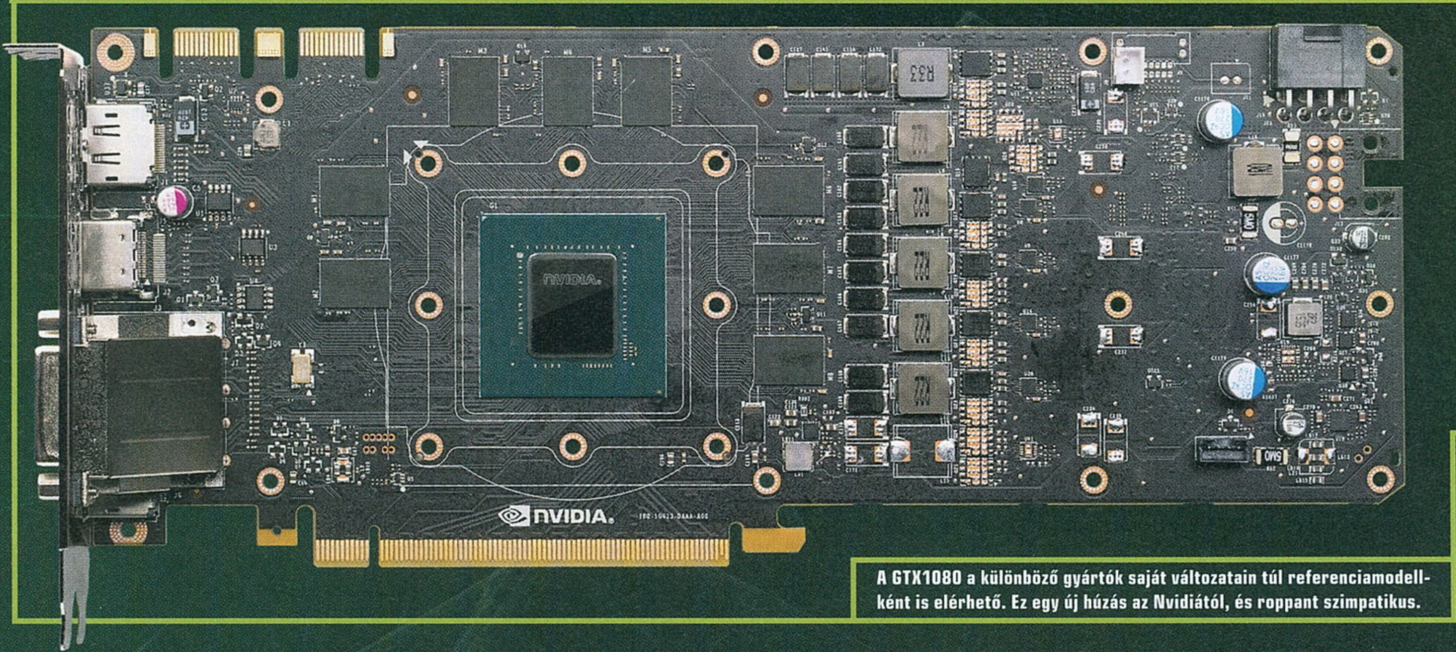
Kevés izgalmas dolog történt az utóbbi egy-két évben a VGA-piacon, ami főleg annak köszönhető, hogy az egymással rivalizáló gyártók megrekedtek a 28nm-es gyártástechnológiánál. A világ legnagyobb bérgyártója, a TSMC ugyanis nagyon sokáig szenvedett a 20nm bevezetésével, így végül az Nvidia és az AMD is úgy döntött, átugorják ezt a csíkszélesség-generációt, és inkább egyből a következő szintre lépnek. A GeForce-ok esetében ez 16nm-t jelent, míg az új Radeonok már 14nm-en készülhetnek, mivel az AMD új partnerek után nézett, így például a Samsung gyárthatja neki a Polaris chipeket. Azt még nem tudjuk, hogy a gyártástechnológiában rejlő különbségek mit hoznak majd a konyhára egymáshoz képest (a kisebb nem feltétlenül a jobb), de abban már biztosak lehetünk, hogy 2016 végére teljesen átrendeződik a grafikus vezérlők piaca. Az első lépést az Nvidia tette meg, ugyanis május végén útjára engedte a Pascal architektúrás GTX1080-ast, ami akár 70 százalékos gyorsulást ígér elődjéhez képest. Mielőtt azonban belevetjük magunkat a tesztekbe, érdemes egy kicsit megismerkedni a mögötte rejlő technológiával. Rövid leszek, cserkész becsszó (nem, valójában sohasem voltam cserkész).

PASCAL SZÍNRE LÉP

Nagyon leegyszerűsítve a Pascal architektúra nem más, mint a Maxwell (GTX900-as sorozat), némileg felturbózva. Az előző generációnál ugyanis egy kis mérlegelés után az Nvidia úgy döntött, hogy inkább a mának él, a cél a minél jobb DirectX 11-es teljesítmény elérése volt, viszonylag alacsony fogyasztás mellett. Nos, azt senki sem vitathatja el a cég mérnökeitől, hogy ezen kívánalmaknak tökéletesen megfelelt a Maxwell. Az időtállóságával kapcsolatban azonban már voltak aggályok. A Maxwell, ha úgy tetszik, butább, mint a konkurencia GCN architektúrája, cserébe viszont nagyon letisztult és gyors. Az előrejelzések szerint azonban a következő pár év a VR-ról, a DirectX 12-ről és esetleg a Vulkan API-ról szól majd (az OpenGL utódja, ami az AMD hardverközeli Mantle API-jának a hamvaiból született). Lépni kellett tehát, mert a sok VR Ready matricás GeForce ellenére a Radeonok az ésszerű választások egy Oculus Rift vagy HTC Vive mellé. Ennek az egyik oka, hogy a virtuális valóságban a késleltetés csökkentésének sokkal fontosabb szerepe van, mint a monitorunkon. Ha úgy érezzük, hogy ott vagyunk valahol, az agyunk hozzászokik a környezethez, a grafika nem fogja zavarni, de az igen, ha a grafikus vezérlő nem reagál azonnal a fejünk mozgására. A Maxwell esetében, ha beérkezik egy sürgős kérés, a grafikus chipnek még be kell fejeznie az aktuális draw parancsot, és csak utána képes foglalkozni például az új fejpozíció kiszámításával. A Pascal már pixelszinten is képes leállni: ahogy befejezett egy képpontot, elmenti gyorsan azokat az adatokat, amikkel dolgozott, és már foglalkozik is a kéréssel. A Radeonok befogásához ez még kevés, de a különbségek így már csak valószínűleg papíron lesznek kimutathatóak, a minőségi VR-élményhez bőven elég ez a lépés. Ezen kívül fejlődött a geometriamotor is: a GPU-nak elég egyszer kiszámolnia az objektumok kinézetét és elhelyezkedését, utána a felépített színpadot használhatja mindkét szemhez – ezzel időt lehet spórolni. Még van pár ilyen apróság a Pascal tarsolyában, aminek hála sokkal jobb lesz a VR játékokhoz, mint a Maxwell.

AZ NVIDIA ÚJ CSÚCSKÁRTYÁJA MÉG MINDIG AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓHOZ KIFEJLESZTETT ALAPOKON NYUGSZIK, DE EZ IS BŐVEN ELÉG A SIKERÉHEZ.





A GTX1080 a különböző gyártók saját változatain túl referenciamodellként is elérhető. Ez egy új húzás az Nvidiától, és roppant szimpatikus.

A virtuális valóság mellett egyre jobban terjed a játékokban a compute shaderek használata is, tehát a GPU-t már nem csak a grafika számolgatására használják. A Maxwell statikus ütemezője, ami szinte mindent a driverre bíz, nem a legjobb partner ebben, így vissza kellett térni a dinamikus ütemezőkhöz, amit a Keplerrel vezettek ki, hogy tranzisztorokat spóroljanak, és a fogyasztást is csökkentsék (érdekesség, hogy ezzel helyet cseréltek az AMD-vel, amely cég pont akkor vezetett be egy igen fejlett dinamikus ütemezőt). Most tehát jobb lesz az erőforrások kihasználása, ha compute feladatok is futnak a grafikaiak mellett.

A többi újdonság nagy része szimplán a sebesség általános növekedéséért van. Fejlettebb színeltéréses tömörítést kapott a Pascal, ennek köszönhetően beéri kisebb memória-sávszélességgel is. Az Nvidia mérései szerint átlagosan 20 százalékos különbségről beszélhetünk a Maxwellhez képest. Persze ez még önmagában kevés lenne, úgyhogy a memóriavezérlők immár támogatják a GDDR5X modulokat is, amik képesek a 10-14 GHz-es tartományban üzemelni. A fejlettebb gyártástechnológiának hála az órajelek az egekbe szöktek, ez lesz az egyik legnagyobb forrása a Pascal teljesítménynövekedésének. Ezenfelül egy új SLI-hídnak hála, változott a többkártyás rendszerek kezelése is. Ezzel csak két kártyát lehet összekötni, de nagy felbontású, vagy 60Hz feletti kijelzők esetében a nagyobb sávszélesség miatt ez sokat hozhat a konyhára (és egyébként sincsenek sokan, akik 3-4 ilyen kártyát akarnának összekötni).

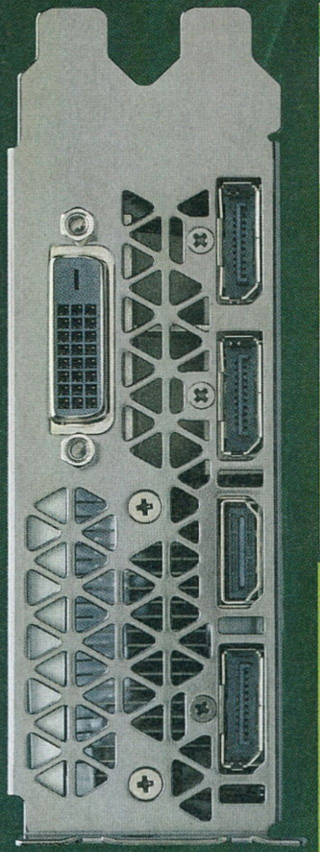
JELENÍTSÜK MEG A KÉPET!

Videokimenetek frontján megjelent a DisplayPort 1.4, ami még hivatalosan nem az, de az Nvidia szerint már tud mindent, amit kell, csak nincsenek meg a megfelelő hitelesítő eljárások. Ezzel akár 8K-s kijelzőket is lehet majd kezelni, plusz így nem csak a HDMI 2.0b kimeneten keresztül küldhetünk majd ki HDR-jelet. És ez utóbbi az igazán fontos, a HDR (High Dynamic Range) ugyanis a kijelzők legmarkánsabb fejlődési pontja lehet, ilyen ugrásra nem volt példa az elmúlt évtizedben. Ennek hála soha nem látott színlefedettség, óriási fényerő és brutális kontrasztarány válik elérhetővé. Jövőre a CES-en valószínűleg már tucatjával látunk majd a technológiával felvértezett tévéket (és remélhetőleg idővel majd monitorokat is) – jelenleg még nagyon kevés van belőlük és azokat is aranyáron mérik.

Az utolsó fontos dolog, amit érdemes kiemelni, az az aktuális NVENC-motor tudása. Jelenleg ez a legfejlettebb hardveres videolejátszó/-enkódoló a piacon. Képes már 4K-ban, 60fps-sel felvenni, illetve lejátszani, mindezt akár HEVC (H.265) vagy VP9 kodek használatával, HDR-rel és 10/12 bites színcsatornák mellett. Egyszerűen nem tudjuk olyan videofolyammal etetni, amit ne játszana le szemrebbenés nélkül. A felsőkategóriában ennek csak simán örülünk, de az olcsóbb kártyáknál ez akár különlegesen fontos extra is lehet a jövőre nézve (hát még mobil felhasználásnál).

SPECIFIKÁCIÓK

	R9 390X	R9 Fury X	GTX780	GTX970	GTX980	GTX 980 Ti	GTX1080
GPU kódja	Grenada (Hawaii)	Fiji XT	GK110	GM204	GM204	GM200	**GP104**
Architektúra	GCN 1.1	GCN 1.2	Kepler	Maxwell	Maxwell	Maxwell	**Pascal**
Gyártástech.	28nm	28nm	28nm	28nm	28nm	28nm	**16nm**
Tranzisztorok	6,2 milliárd	8,9 milliárd	7,08 milliárd	5,2 milliárd	5,2 milliárd	8 milliárd	**7,2 milliárd**
Mag mérete	438 mm^2	596 mm^2	561 mm^2	398 mm^2	398 mm^2	601 mm^2	**314 mm^2**
GPU órajele	1050MHz	1050MHz	863MHz	1050MHz	1126MHz	1000MHz	**1607MHz**
Boost órajel	-	-	900-1002MHz	1178-1250MHz	1216-1266MHz	1075-1202MHz	**1733-?Mhz**
Shaderek száma	2816	4096	2304	1664	2048	2816	**2560**
Textúrázó egységek	176	256	192	104	128	176	**160**
ROP egységek	64	64	48	56	64	96	**64**
FP32 számítási teljesítmény	5,91 TFLOP/s	8,6 TFLOP/s	4,15 TFLOP/s	3,92 TFLOP/s	4,98 TFLOP/s	6,05 TFLOP/s	**8,87 TFLOP/s**
Memória típusa	GDDR5	HBM	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	**GDDR5X**
Effektív mem órajel	6000MHz	1000MHz	6000MHz	7000MHz	7000MHz	7000MHz	**10000MHz**
Memória mérete	8192MB	4096MB	3072MB	3584+512MB	4096MB	6144MB	**8196MB**
Memória interfész	512bit	4096bit	384bit	256bit	256bit	384bit	**256bit**
Memória sávszél.	384GB/s	512GB/s	288,4GB/s	196-224GB/s	224GB/s	336GB/s	**320GB/s**
TDP	275W	275W	250W	145W	165W	250W	**180W**



JÁTÉKTESZTEK - 1920*1080-AS FELBONTÁSON

	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1080	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	98	119	130	156	224	125	150
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	90	111	121	136	145	115	128
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	64	91	101	117	133	111	121
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	51,5	67,3	74	90,5	130	63	65,5
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	59,4	69,8	76,6	96,2	142,2	73,7	97,1
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	48	70	78	89	94	94	94
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	45	55	63	76	92	66	70
Battlefield 4: Ultra preset használatával	58,5	67,8	76	91,8	130,6	76,8	88,3
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	42,2	56	63,7	77,3	92,1	54,8	69,4
GTA V: Very High beállítások használatával	69	82	91	102	106	76	84

A HÓNAP SZTÁRJA, A GEFORCE GTX1080

Az Nvidia mint a legtöbb esetben, most is a felsőkategóriában nyit. Az első pascalos GPU a GP104-es, és egyelőre két kártyát jelentettek be vele, a GTX1080-ast és a GTX1070-est. Utóbbival majd jövő hónapban foglalkozunk, mert a lapzártánkkor még nem jelent meg, csak a specifikációja és az ára ismert. A partnerek által készített kártyákon kívül most szinte minden gyártó kínálatában felbukkannak majd a referenciakártyák is, Founder's Edition névvel. Ezeket az Nvidia gyártatja, a többiek csak dobozolják, és egy elég erős, hőkamrás hűtő van rajtuk, aminek a bordázata és a borítása nagyon emlékeztet az eddigi referenciahűtőkre, csak kicsit vagányabb lett azoknál. A Founder's Edition kártyák ezenfelül nagyon precíz tápellátással rendelkeznek, ami jótékonyan hathat a tuningra. Sajnos meg is kérik az árukat, drágábbak lettek a gyártók egyedi kártyáinál (leszámítva néhány különleges, egyedi gyártású és tervezésű, vízhűtéses, tuningra tervezett példányt persze).

Nálunk is egy ilyen referenciakártya járt, ami tökéletes alap a GTX1080 képességeinek a teszteléséhez. A gyári hűtő néhány felpörgést leszámítva elég halkan teszi a dolgát, legalábbis egy jól szellőző gépházban. Kipróbáltuk egy túlsúfolt kuckóban is, ott viszonylag hamar eléri a 80 fokot, ez teljesítménycsökkenéssel és erősebb szélzajjal jár. A minőségérzet viszont most is nagyon megvan, jó kézbe venni a kártyát, érezni rajta, hogy nem egy költséghatékony példánnyal van dolgunk. Még a hátlapi paneleket sem spórolták le, aminek kifejezetten örültünk.

A GTX1080-on 2560 shader falja a biteket, ami 25 százalékkal több, mint a GTX980 2048-a. A régi nagyágyúkhoz képest ez nem előrelépés (a TITAN X háromezer felett van), de órajelben magasan minden eddigi megoldás előtt jár az új kártya. Működés közben, mindenféle túlhajtás nélkül is 1800 MHz feletti órajeleket mértünk rengeteg játéknál, egy tuningprogrammal nekiesve pedig pillanatok alatt 2 GHz fölé mehetünk, ami elég impozáns érték (sőt még a memóriát is sikerült 11 GHz-ig elvinni). Most pedig lássuk mire elég ez a gyakorlatban!

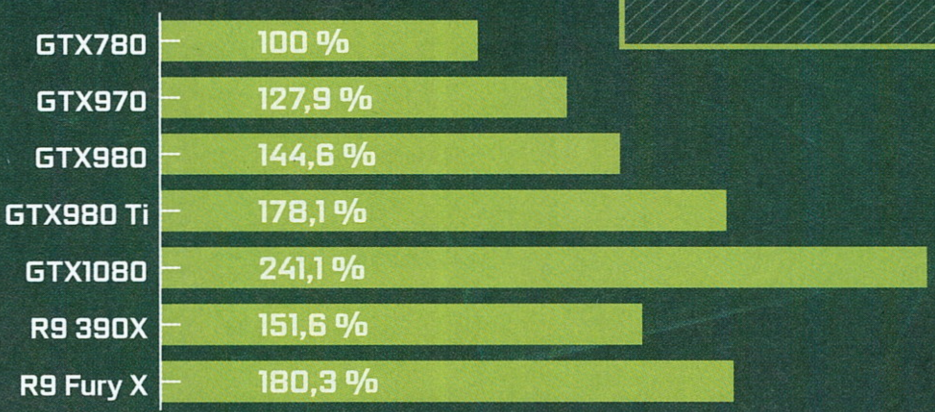
A GTX1080 IDŐTÁLLÓ MEGOLDÁS LESZ, AMIT MÉG A VR-ESZKÖZÖK ELŐRETÖRÉSE ESETÉN SEM KELL MAJD AZONNAL LECSERÉLNI.

POWER UP!

A könnyebb átláthatóság végett külön táblázatokba pakoltunk minden felbontást, amin mértünk. Azt kellett észrevegyük, hogy 1080p-ben még egy 4,5 GHz-re húzott Core i5-tel is CPU-limitbe lehet futni több játék esetében is. Aminél ez egyértelműen látszik, az a Hitman, amiben körülbelül a fél mezőny egy helyben toporog. Szerencsére, ahogy emeljük a felbontást, már szépen kirajzolódnak a különbségek. Nem túl meglepő módon a GTX1080 finoman agyonver mindent, még az eddigi csúcstartót, a TITAN X-et is, úgyhogy belegondolni is durva, hogy az új TITAN majd mire lehet képes, ha egyszer megjelenik.

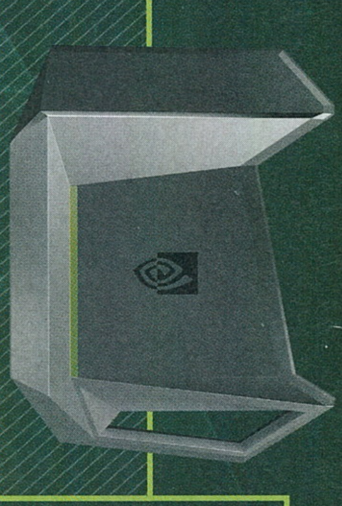
Annyira kiszámíthatóan egyenletesen jó teljesítménye van a kártyának, hogy igazából már-már unalmas írni róla, elvégre mit mondhatnánk? A régebbi generáció tagjai egy fokkal izgalmasabbak. A Hitmanen például nagyon szépen látszik,

Átlagteljesítmény, százalékosan



JÁTÉKTESZTEK - 2560*1440-ES FELBONTÁSON

	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1080	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	61	75	83	102	146	86	105
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	59	70	78	95	125	77	94
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	43	61	69	82	107	76	93
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	33,4	43,9	49,1	60	86	45	50
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	34,6	40,4	46,4	58,2	87,4	45,2	58,9
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	32	47,5	52,9	64,3	88,9	74	81,3
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	30	38	42	53	74	50	54
Battlefield 4: Ultra preset használatával	36,8	41,8	47,3	59	82,1	50,3	59,8
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	31,8	40,3	47,7	58,3	77	43,1	55,1
GTA V: Very High beállítások használatával	50,6	60,8	68,3	82,9	101	62	71

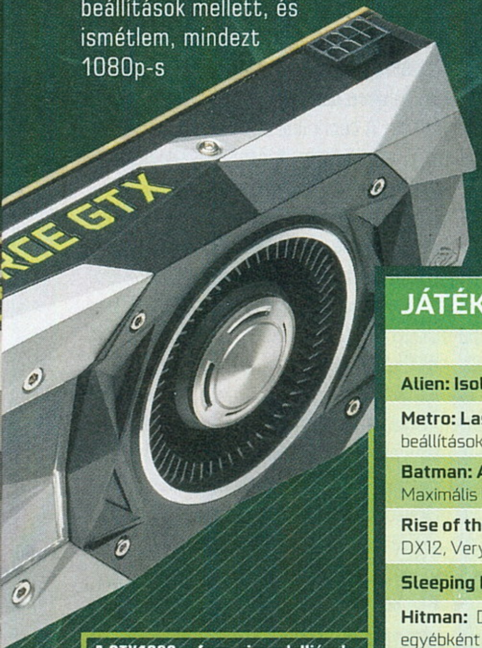


Az új SLI HB Bridge csak két GTX1080 összekötésére jó, de nem valószínű, hogy sokan vannak, akik négyszeres konfigot építenének.

hogy egy olyan játékban, amit már a nulláról úgy írtak meg, hogy DX12 kódra épüljön, ragyogóan teljesítenek a Radeonok. Ez jó hír azoknak, akik még egy ideig nem szándékoznak kártyát cserélni, és az AMD mellett tették le a voksukat. Ez ugyanakkor a cégnek sajnos nagyon késői vigasz, mert hiába voltak időtállóak a kártyái, igazából DX11-es játékokban kellett helytállniuk, és mire igazán számítani fog ez az előny, addigra az Nvidia is teleszórja majd a piacot Pascal-kártyákkal.

8 GB-OT MINDENKINEK

Van viszont egy érdekesség, amire a táblázatok nem hívják fel a figyelmet, ez pedig a memória kérdése. Az utóbbi időben egyre több játék volt, aminek kezdett kevés lenni a 2 GB memória még 1080p-ben is, mostanra pedig eljutottunk oda, hogy vannak olyanok, amik már a 4 GB-ot is keveslik maximális beállítások mellett, és ismétlem, mindezt 1080p-s felbontásban! (A Rise of the Tomb Raider például ilyen). Kellett hozzá pár év, de a jelenlegi konzolgeneráció RAM-mennyisége elkezdett kihatni a PC-s játékokra is. Brutális méretű textúrakészletekkel dolgoznak, és rengeteg információt tárolnak a memóriában. Éppen ezért a két generációval ezelőtti GTX780-as, aminek „csak" 3 GB memóriája van, magasabb felbontásokon sokszor kifogyott a RAM-ból, és olyan be-beakadásokat produkált, hogy rossz volt nézni. Szerencsére ez főleg 4K-s felbontás mellett volt tapasztalható, amire egyébként sem ajánlható a kártya.



A GTX1080 referenciamodelljének léghűtéses megoldása alapjáraton is elég hangos lehet, és 80 fokos hő felett bizony a játékbeli teljesítmény is csorbát szenvedhet.

VEGYEM, NE VEGYEM?

Kezdjük egy fájó ténnyel: a GTX1080 Founder's Edition jelenleg bő negyed millióba kerül, szóval drágább egy GTX980 Titaniumnál. A gyártók saját megoldásai 10-40 ezer forinttal olcsóbbak lehetnek, de valószínűleg egy ideig nem látunk 200 alatt ilyen kártyát, még a legolcsóbb árakkal dolgozó cégektől sem. Konkurencia híján az Nvidia nincs rákényszerítve, hogy máshogy árazza be a 1080-ast, pedig valószínűleg nem ennyire drága gyártani, ezen dolgozik például a legkisebb chip a mai mezőnyben. Aki megteheti, az persze nyugodtan csapjon le rá, mert ennél jobb jelenleg nincs. Kiváló multimédiás képességek, brutális sebesség, végre VR-ra is jó lehet, mi kellhet még?

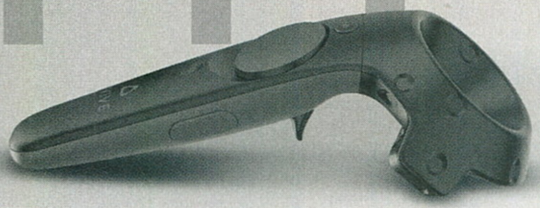
A legtöbben persze nem ebben az ársávban gondolkodunk, amikor kártyát választunk. Aki csúcskártyát akar, de leginkább 200 ezer forint alatt, várja meg a GTX1070-est, mert sanszos, hogy jobb ár-érték arányt fog nyújtani. Elképzelhető, hogy az igazi kedvenc a GTX1060-as lesz majd, ami tippre a GTX970-est fogja váltani. Ez utóbbi máig igazi slágertermék, valószínűleg csak azért esett a kereslet iránta, mert egyre többen játszanak a kivárásra, és igazából most már talán jól is teszik.

A jelenlegi pletykák alapján az AMD nem veszélyes egyébként a GeForce GTX1080-as pozíciójára, mert az új Radeonok a középkategóriában próbálnak majd robbantani, és csak később foglalkozik a vállalat a felsőbb régiókkal. Érdekes lesz látni, hogyan változtatja majd meg a piacot, hogy eltérő stratégiával indítják az új generációt a riválisok. Hosszú távon viszont mi, játékosok, csak jól járhatunk, úgyhogy részünkről nagyon kíváncsian várjuk, hogy kiderüljenek a gyártók idei tervei. A Computexen sok múlik, az fix.

JÁTÉKTESZTEK - 3840*2160-AS FELBONTÁSON (4K)

	GTX780	GTX970	GTX980	GTX980 Ti	GTX1080	R9 390X	R9 Fury X
Alien: Isolation: Maximális beállítások	31	37	42	52	74	45	56
Metro: Last Light Redux: Maximális beállítások, PhysX és SSAA nélkül	30	33	38	48	63	37	50
Batman: Arkham Knight Maximális beállítások, GameWorks nélkül	19	27	34	43	57	37	50
Rise of the Tomb Raider DX12, Very High Quality preset	17	21,5	25,3	31,2	44,5	24,7	29
Sleeping Dogs: Maximális beállítások	32,1	37,7	41,7	54,8	80,8	43,2	55,9
Hitman: DX12, közepes árnyékok, egyébként maximális beállítások	17,4	24,7	27,8	34,4	50,8	41,3	46,8
Far Cry Primal: Ultra preset használatával	15	18	22	29	42	29	32
Battlefield 4: Ultra preset használatával	18,2	19,8	22,9	24,5	39,4	25,4	30,2
The Witcher 3: Maximális beállítások, HairWorks nélkül	19	21,9	25,9	33,2	44,8	26,5	34,2
GTA V: Very High beállítások használatával	13,6	29,5	30,7	43	58	33,2	40,8
3DMark - Fire Strike Ultra GPU pontszám	1960	2550	3140	3960	5050	2910	3920

BELÉPŐ EGY ÚJ VALÓSÁGBA



HTC VIVE

[ÍRTA MIDNITE] KOPÁR SZIKLASZIRTEN ÁLLOK, AZ ÉGBOLT FELETTEM TISZTA ÉS VÉGTELEN, A NAP ÉLESEN RAGYOG AZ EGYIK KÖZELI CSÚCS MÖGÖTT. SZINTE ÉRZEM A MELEG SZELLŐT ÉS A KAVICSOKAT A TALPAM ALATT, AHOGY KÖZELEBB LÉPEK A SZIRT SZÉLÉHEZ, S LENÉZEK A TÁTONGÓ MÉLYSÉGBE. MEGPRÓBÁLOM RÁVENNI MAGAM, HOGY LELÉPJEK A SZIKLÁRÓL...

..de az adrenalin valósággal marokra fogja a bokáimat. Az agyam hiába tudja, hogy a nappali közepén állok – ahol feleslegs zuhanástól tartani –, az illúzió túl meggyőző. Visszalépek tehát a biztonságba, s inkább elhajítom az előbb talált botot, majd mosolyogva nézem, ahogy robotkutyám a köveken bukdácsolva utána szalad. Mikor visszatér vele, leguggolok, hogy megvakargassam a kis mechanikus öleb fejét – ám kontrollert tartó kezem láthatatlan akadályba ütközik... Aú, a könyvespolc!

HÁTRALEVŐ VIRTUÁLIS ÉLETED ELSŐ NAPJA

Szerencsések vagyunk, akik a mai korban élünk, és hozzáférésünk van a legújabb technológiákhoz, ugyanis történelmi pillanat tanúivá lettünk: a scifikben megálmodott virtuális valóság idén végre megszületett. A puszta semmiből megfoghatónak tűnő tájakat, alakokat varázsoló űrtechnológia immár valóságunk része: a HTC Vive, az Oculus Rift vagy PlayStation VR bárki otthonába beköltözhet, aki rááldozza a változó mennyiségű, de nem kevés lóvét, hogy nappalijából játékvilágokba látogasson el. (Hozzátenném, hogy itt már a minimum PC-s konfig is egy baromi drága erőművet jelent. Az ideális VR PC építéséből persze saját cikket kéne írni, de a lényeg röviden: sok-sok pénz.) A HTC Vive minden szempontból felül található a VR-skálán, a legdrágább, legtöbb helyet, legdurvább hardvert igénylő opció, aminek igaz, hogy a sisakrésze nem kapja meg a legkényelmesebb viselet díját a versenyzők közt, de interaktivitás szempontjából példátlan szabadságot nyújt.

Miből is áll pontosan a Vive, mi lesz a méretes dobozban? Egy fejre csatolható headset, ami olyan virtuális világokba helyez minket, amelyeket két furcsa alakú kontroller segítségével manipulálhatunk. Szükséges hozzá egy bivalyerős PC, Steam account, elég hely a minimum kartávolságú, körben végzett mozdulatokhoz, illetve a két base station elhelyezéséhez, amelyeknek egymást és a kontrollereket kell látniuk. Mindezt felállítani hosszasabb folyamat, de a dobozban részletes útmutatót találsz majd hozzá.

De van-e helyed az optimális élményhez? Minden lakásméretre felkészülve a Vive két beállítást ismer: az egyik a szabad mozgásra, a másik az egy helyben állásra lett kitalálva, de mivel az első kábé háromszor hárométernyi teret igényel, mi a másodikkal próbálkoztunk. Fontos, hogy még a viszonylag mozdulatlan Standing-only mód is feltételezi, hogy kalimpálni és forgolódni fogsz, szóval ne a Herendi gyűjtemény mellé kalibráld be a játékteret! Room Scale módban bekapcsol a chaperone, vagyis a felvigyázó rendszer, ami vizuálisan figyelmeztet, ha a kalibrált játéktér széléhez vészesen közel kerülnél, így bútoraid viszonylagos biztonságot élveznek.

Ezek után el kell indítanod egy VR-kompatibilis játékot, illetve fejméretedhez állítani a pántokat, és a Vive-ot felvéve máris egy másik világban találod magad... A technikai specifikációkat megtalálod az interneten, szóval a gyakorlatban tudod, milyen a képminőség, na de milyen az élmény? Nos, az Oculus Riftet mindenképpen kenterbe veri, de első gondolatom mégis az volt, hogy ennél bizony jobbra számítottam – mintha szemcsés, enyhén fókuszálatlan lencsén át nézném a holodecket (ami az egyik default „töltőképernyő", de van például Mátrixot idéző szürke szoba is). Bár a VR kép egyértelműen nem olyan tiszta, mint a valóság, néhány percen belül valami megdöbbentő dolog történik: az agyad valóságként fogadja el a látottakat, kitölti a hiányzó részleteket, és minden kételyt

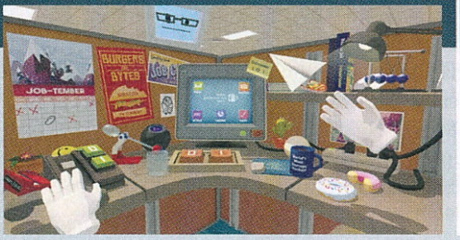
RIFT ÉS PS VR

A Vive fő konkurense az Oculus Rift, illetve a már előrendelhető PlayStation VR. A Rift headset sokkal könnyebben beállítható, megbízhatóbban működik, kényelmesebb és olcsóbb, mint a Vive, cserébe kicsivel rosszabb élményt ad (bár ez vitatható), illetve nincs saját kontrollere (Xbox kontroller jár hozzá), vagyis jóval kevésbé interaktív. A PS VR az év vége felé jelenik meg, és az ígéretek szerint legalább 50 játékkal lesz kompatibilis, de a PS kamerát és a Move kontrollert külön kell majd megvenni hozzá.

A HÁROM LEGJOBB APP...

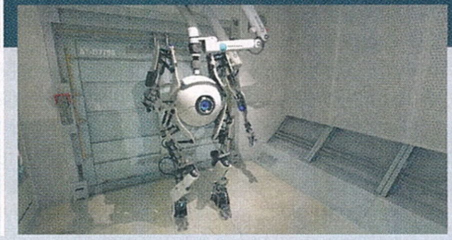
JOB SIMULATOR

A távoli, robotok uralta jövőben már csak emlék mai valóságunk. De ha ellátogatsz a helyi múzeumba, virtuálisan átélheted a régi idők népszerű szakmáit – ám a robotok érzelemmentes, hibás, furcsa értelmezésén keresztül. Milyen lehetett szakácsnak lenni, s úgynevezett „ízeket" kreálni? Vagy egy irodában ülni és számokat vetni grafikonokra, amiknek aztán úgy örültek a humanoid kollégák? A zseniális humor és varázslatosan egyszerű grafika egy addiktív, szerethető világot teremt, ahol élmény munkába menni.



THE LAB

A Valve programja a Portal univerzumába helyezett minijátékok gyűjteménye, amik demózzák a Vive interakív képességeit. Ha szeretnéd szemtől szemben találni magad Gladossal, megjavítani Atlast, vagy egy tesztkamrában állva „belülről" átélni a Portal hangulatát, mindenképp itt kezd virtuális életedet! Persze lenyűgöző, stílusos helyszínek és változatos feladatok várnak akkor is, ha nem dobod el az agyad egy companion cube láttán, de a Portal rajongói fogják leginkább értékelni az élményt.



ELITE DANGEROUS

Az Elite Dangerous virtuális verziója tökéletes bevezető az egy helyben ülő VR-élmények dimenziójába, különösen, ha mindig is egy űrhajó kormánya mögé vágytál. Egyetlen hátránya, hogy feltételezi az irányításhoz kellő billentyűkombók ismeretét, amiket vakon kell használnod. Ez az egyik olyan játék, ahol lenézve látod „saját" tested, illetve átélheted a tengeribetegséget. A VR-port jól sikerült és a játék rajongói szeretni fogják, bár homályosabb-szétesőbb a kép, mint a direkt Vive-ra fejlesztett címeknél.

vagy emlékeztetőt szertefoszlat a fejedben, ami azt súgná, hogy most valójában egy lencsékre vetített, interaktív mozit bámulsz. Igaz, már a '90-es évek pár pixeles Doom szörnyei óta tudjuk, hogy nagy technikai hiányosságokat hidal át az emberi elme beleélő képessége, de ezt most hatványozottan átéltem – mondjuk a szimpla grafikával operáló, de hihetetlenül immerzív Job Simulator pályáin. (Akit a homályos kép a látásproblémáira emlékeztet, annak megjegyzem – gondolva a kontaktlencsét nem bíró játékosokra –, a headset oldalán két bemélyedés biztosítja, hogy szemüveggel is viselhesd.)

A HTC VIVE A JELENLEGI LEGJOBB, LEGDRÁGÁBB ÁLTALÁNOS FELHASZNÁLÁSRA SZÁNT VR-SISAK, ÉS BÁR FANTASZTIKUS, MÉG VAN HOVÁ FEJLŐDNI.

CSÚCSKATEGÓRIÁS VALÓSÁG

A virtuális világ folyékonyan, valószerűen reagál mindenre – a mozgás, nézelődés egy 360 fokos helyszínen már önmagában csodálatos élmény (én húsz percig nézegettem a The Lab nevű app menüjeként szolgáló teremben a falakat és tárgyakat, minden lehetséges szögből, a „hűha" szót ismételgetve). A leguggolás, elfordulás, lenézés adja magát, de járkálni és tárgyakkal interakcióba lépni viszont a két kontroller segítségével tudsz. Ezek egy deformált, háló nélküli mini tollasütőre hajaznak, ám a virtuális valóságban is megjelennek, ahol pajzstól és íjtól kezdve kesztyűs kézen át bármiféle alakot felvehetnek.

Virtuális eszközeid jelentik kapcsolatodat a világgal: járkálni és tárgyakat megfogni is a kontrollerek használatával tudsz, azaz a több oldalon is megtalálható gombok segítségével – szóval nem árt, ha megszokod használatukat. Szerencsére ez rettentő gyorsan és magától történik, a játék első negyedórája után mindenkinél azt láttam, hogy intuitívan és természetesen navigál a világban, legyen szó egy konyhapultnál való főzés komplex feladatáról vagy a csontvázak karddal történő lekaszabolásáról. Ebből a szempontból a Vanishing Realms nevű kalandjáték okozta a legnagyobb élményt, a feladatok összetettségébe ugyanis belefér az inventory kezelése, a kézben tartott fegyvereid, tárgyaid és varázsitalaid közti váltás, mindenféle eszköz (csákány, íj, kard, pajzs stb.) használata – és mindezt tíz perc alatt úgy megszokod, mintha mindig is virtuális barlangokban ölted volna a háromdimenziós sárkányokat. Lenézve a derekad körül lebegő ikonok jelzik a megnyitható opciókat, a kontroller azzá a tárggyá változik, amit kiveszel az övtáskából. Az életerődet feltöltő almát a szádhoz emelve tudod megenni, a fáklyát közel kell emelned a tárgyakhoz, a karddal valóban csapkodnod kell, a pajzsot pedig oda tartanod, ahonnan az ütések várhatók. És hogy méginkább élethű legyen az élmény, a kontroller

rezgések által olyan visszacsatolással operál, hogy tényleg érzed, mondjuk a húr feszülését, mikor felhúzod az íjadat, vagy egy magad felé húzott béklyó súlyát. Mindez pont annyira mókás, fárasztó és fantasztikus, mint ahogy hangzik!

GYORSÍTÓ SÁV A JÖVŐBE

Első lépéseink a VR felé tehát lenyűgözőek, de közel sem hibátlanok. Öt-tíz év múlva úgy fogunk kacagni a téglányi, fejre erősített eszközökön és bumszli kontrollereken, mint ahogy most nézünk a legelső, táska méretű mobiltelefonokra. A PC-vel való kapcsolatot biztosító kábelköteget folyamatosan a hátunkon hordjuk, a base station jelét pedig, ha bármi árnyékolja, szétesik virtuális jelenlétünk. Mindez ráadásul eleve borsos áron lesz a miénk, majd magukért a játékokért is az átlagnál többet kell fizetni. Jó jel viszont, hogy az első generáció után mindig felfele vezet az út, és én már most ódákat zengenék a VR-ról!

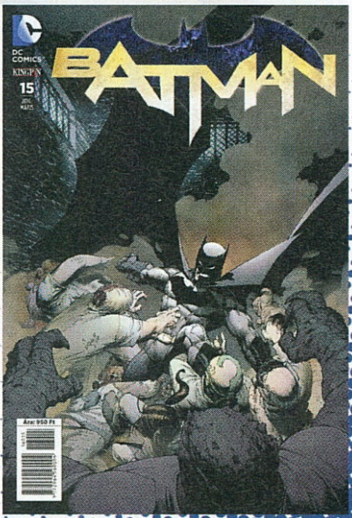
Ami biztos, hogy mindent megváltoztatva új, hihetetlen irányokat hoz a gaming szférába. És persze végre karnyújtásnyira került a Star Trek valósággá válása, a holodeck megvan, már csak a parancsra ételt teremtő replikátorokat kell megoldanunk - de ez legyen a 3D nyomtatói ipar dolga.

KÜLVILÁG

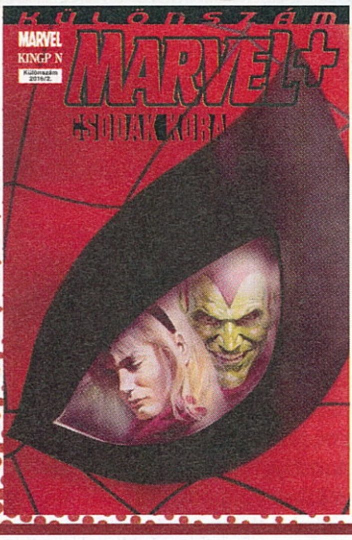
Nyári olvasónapló

[ÍRTA BATE] Végre itt a június, ami egyeseknek szünidőt, másoknak szabadságot jelent. Remélhetőleg jó sok olvasónk hagyja a háta mögött a gépét az elkövetkezendő két hónapban, viszont a Guru igyekszik erre is felkészíteni mindenkit, így most olyan általunk már „tesztelt" olvasnivalókat ajánlunk nektek, amelyekkel tökéletesen el tudjátok ütni az időt, kocsiban, vonaton, repülőn, hajón, egy sör vagy egy kóla mellett, esetleg a tengertől tíz méterre, a homokban fetrengve.

Batman #15



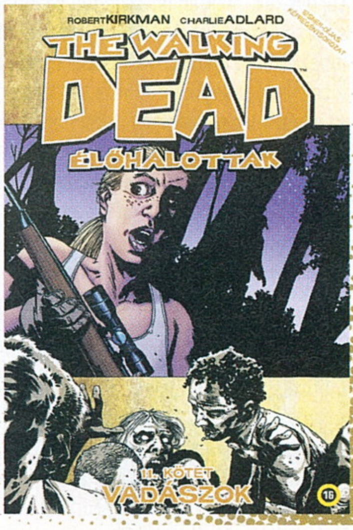
Nagyjából két éve, hogy a Hihetetlen Pókember, a Peter Parker Pókember és a Marvel + után a Kingpin kiadó belevágott egy negyedik füzet kiadásába is. Ez volt a szimplán csak Batman névre keresztelt képregény, ami értelemszerűen a Sötét Lovag történeteit tartalmazta, illetve minden egyes számban jutott hely a szintén DC-s Birds of Prey (jobbára női) szereplőinek. Ez a sorozat idén májusban érte el a 15. számát, és bár a szám alapján úgy tűnhet, hogy itt már egy kicsit késő becsatlakozni, valójában épp az ellenkezőjéről van szó. 2011 őszén az amerikai DC kiadó úgy döntött, hogy kicsit átrendezi a sorait, megvariálták az egész szuperhősuniverzumot, és minden képregényt újraindítottak. Így járt a Köpenyes Igazságosztó is, 2011 szeptemberében megjelent a Batman #1, és a hazai kiadás most innen veszi fel a fonalat. Ez persze nem azt jelenti, hogy mindent az elejéről kezdődik, például nem kell újra végignézni Bruce Wayne szüleinek halálát. A történet szerint a Sötét Lovag már évek óta tevékenykedik Gotham Cityben, de ettől függetlenül a 15. szám sztorija tökéletes belépési pont lehet azok számára, akik szívesen olvasnának viszonylag friss batmanes sztorikat magyarul. A történeteket Scott Snyder írja, aki az elmúlt évek egyik legtehetségesebb történetmesélője, a rajzokért pedig Greg Capullo felel, így a Batman nem csak érdekes és fordulatos, de kifejezetten jól is néz ki. A füzet ráadásul továbbra is tartalmaz „vendégképregényt", aminek ezúttal a Zöld Íjász tévésorozat rajongói fognak a legjobban örülni. G



Marvel + különszám: Csodák kora

A Kingpin kiadó eddig is igyekezett, hogy a lehetőségeihez képest minél jobban kielégítse a magyar képregényolvasók nem túl népes táborának igényeit, néhány hete viszont olyan kiadvánnyal állt elő, amiről korábban nem gondoltuk volna, hogy valaha is meg fog jelenni magyarul. A Csodák kora a kéthavonta megjelenő Marvel + különszáma, amiben a kilencvenes évek egyik legnagyszerűbb képregénye, a Marvels kapott helyet. A Kurt Busiek által írt történetben egy teljesen hétköznapi ember, a fotóriporter Phil Sheldon szemén keresztül csodálkozhatunk rá a Marvel-univerzum néhány ikonikus sztorijára, a '30-as évek végétől kezdve egészen a '70-es évek közepéig. Újra megelevenedik a kiadó első szuperhősének, az eredeti Fáklyának a története, Amerika Kapitány beszáll a II. világháborúba, felbukkannak a mutánsok, a Földet megtámadja a bolygófaló Galactus, és többek között tanúi lehetünk Gwen Stacey halálának. A különleges képregény egyik legnagyobb erénye, hogy mindenféle előismeret nélkül is élvezhető, és tökéletesen átadja a Marvel-univerzum esszenciáját: az érdekes, izgalmas, a nem egyszer megrázó és drámai sztorikat, középpontban a szuperképességekkel rendelkező, de mégis teljesen emberi hősökkel. És a Csodák kora nemcsak a korszakokon átívelő nagyszabású történet miatt lenyűgöző, hanem azért is, mert az egész Alex Ross realisztikus festményein (nem vicc!) keresztül elevenedik meg előttünk – erre a képregényre öröm ránézni, olyan, mintha egy művészeti albumot tartanánk a kezünkben! G

The Walking Dead #11: Vadászok



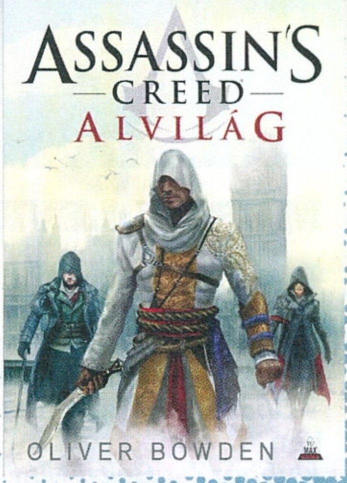
2011 remek év volt a The Walking Dead rajongók életében, hiszen az akkoriban megrendezett XVIII. Budapesti Nemzetközi Könyvfesztiválon jelent meg az első képregénykötet magyarul, amit aztán nyolc további követett, szép sorban. 2014 októberében, a kilencedik rész megjelenését követően viszont váratlanul véget ért a kiadás, ami nem csak azért volt kellemetlen, mert folytatás nélkül maradt a kedvenc élőhalottas történetünk, de azért is, mert ezzel együtt a hazai képregénypiac elvesztette az egyik (nemcsak a tartalom, de a külalak szempontjából is) legigényesebb kiadványát. A The Walking Dead megszűnése szerencsére nem csak bennünk hagyott űrt, egy új kiadó ugyanis felkarolta a sorozatot, és másfél év szünet után ott vette fel a fonalat, ahol annak idején az abbamaradt. A 10. kötet a márciusi képregénybörzén debütált, nemrégiben pedig a 11. rész is kikerült a nyomdából. Ezen a ponton persze kicsit rizikós bekapcsolódni a történetbe, de azok számára is van remény, akik csak most akarják pótolni ezt a hihetetlenül népszerű képregénysorozatot, hiszen a kiadásért felelős csapat nemcsak folytatja a történetek megjelentetését, de újranyomja a korábbi részeket is. Az első két kötet például a július 17-én megrendezésre kerülő nyári képregénybörzén lesz ismét elérhető a rajongók számára. Amíg tehát arra várunk, hogy a tévésorozat visszatérjen a hetedik évaddal, addig lehet pótolni a képregényt: az újoncok kezdhetik az elején, a régi rajongók pedig tovább bővíthetik a gyűjteményüket. G

Oliver Bowden: Assassin's Creed - Alvilág

Ugyan az Assassin's Creed-játékok renoméja az elmúlt években alaposan megtépázódott (éppen ezért idén nem is kapunk új részt), azért a szériának még mindig van egy olyan szegmense, ami egyenletesen szállítja ugyanazt a megszokott színvonalat. Olivier Bowden már nyolc regényt (az eddigiek: Reneszánsz, Testvériség, Titkos keresztes háború, Jelenések, Árulás, Fekete lobogó, Egység) kanyarított a játékokból, s habár biztos, hogy irodalmi Nobel-díjjal sosem fogják jutalmazni érte, munkái tökéletes kikapcsolódást nyújthatnak (akár) egy nyaralás során (is).

Az Alvilág (a legutóbbi Egység című kötethez hasonlóan) ráadásul szakít az első pár regény azon gyerekbetegségével, hogy szimplán irodalmi formába öntötte az aktuális játék cselekményét. A legújabb Bowden-regény az Assassin's Creed: Syndicate-en alapszik, ám nem a játékból ismert ikrek a főszereplők, hanem a mentorukká váló Henry Green, azaz a Szellem. A történet a XIX. század végére, egész pontosan 1862-be, Londonba repít vissza minket, és ha számszerűsítenünk kellene, akkor azt mondanánk, hogy a regény 70%-ban teljesen új sztorival szórakoztat, és mindössze 30%-a alapul az általunk is végigtolt játék történetén.

Az Alvilág nagyszerűen kiegészíti a Syndicate-ben látottakat és hallottakat, igényesen bővíti ki az ismereteinket, és összességében jóval szórakoztatóbb, mint Jacob és Evie Frye önálló sztorija. Amennyiben a hibái ellenére is élvezted az Assassin's Creed: Syndicate történetét, akkor szinte biztos, hogy ezt a kötetet is imádni fogod.



KIADÓ: FUMAX Kft **KIADÁS ÉVE:** 2016 **FORDÍTÓ:** Rusznyák Csaba **ÁR:** 3790 Ft

John Le Carré - The Night Manager (Éjszakai szolgálat)

Az idei tavasz egyik legkellemesebb sorozatélménye az AMC csatornán vetített The Night Manager című hatrészes széria volt, amiben olyan kiváló színészekkel találkozhattunk, mint Hugh Laurie (Doktor House) és Tom Hiddleston (Thor, Halhatatlan szeretők, Éjfélkor Párizsban).

A kissé régivágású kémsztori persze nem a forgatókönyvírók fejéből pattant ki, az alkotók a zseniális angol író, John Le Carré azonos című regényét dolgozták fel, némileg modernebb formába öntve (az egyik szereplő például nemet váltott) az eredetileg a kilencvenes évek elején kiadott történetet. Főhősünk Jonathan Pine, egykori katona, akinek feltett szándéka, hogy keresztbe tesz a Roper névre hallgató angol férfinak, aki történetesen egy meglehetősen gátlástalan és roppant veszélyes bűnszervezet első embere. Le Carré munkája egyszerre modern és klasszikus kémtörténet, amiben bejárjuk a fél világot, és miközben peregnek az események, mondanivalónak sem vagyunk híján – talán kicsit többet is tudunk meg a hidegháború utáni hírszerzés, a drogcsempészet és a fegyverkereskedelem összetett, veszélyes világáról, mint amennyit eredetileg szerettünk volna.

A kötet kiváló választás azok számára, akik egy tényleg feszes és izgalmas kémregényre vágynak, de az utólag eszközölt változások miatt még azoknak is érdekes lehet, akik látták az említett minisorozatot, hiszen a szerző saját bevallása szerint ez volt az egyik olyan adaptáció (a számtalan film- és sorozatfeldolgozás közül), ami kifejezetten elnyerte a tetszését.

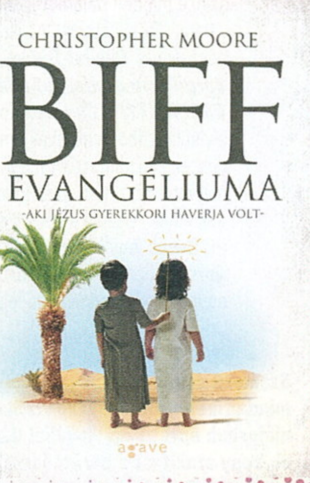
KIADÓ: Agave Kiadó **KIADÁS ÉVE:** 2016 **FORDÍTÓ:** Fazekas László **ÁR:** 3980 Ft

Christopher Moore - Biff Evangéliuma

Ha esetleg unjátok az Assassin's Creedet és egy kémregénynél jóval könnyedebb irodalmi kikapcsolódásra vágytok, akkor ne keressetek tovább, itt van a legtutibb dolog, amit magatokkal vihettek a nyaralásra (vagy bárhova). Christopher Moore munkája nem számít újdonságnak a magyar könyvpiacon, az Agave Kiadó már évekkel ezelőtt megjelentette, de idén elérkezett az idő, hogy készüljön egy friss kiadás, újratördelve, ismerős, de mégis újszerűnek ható borítóval.

Ami a sztorit illeti, visszarepülünk kétezer évet az időben, megismerkedünk Jézussal, na meg az ő cimborájával, Biff-fel, aki lényegében az egész kötet főszereplője. Az ő szemén keresztül lehetünk tanúja a megváltó életének, csak épp nem abban a formában, ahogy azt a Biblia tálalta. Biff Evangéliuma sokkal mókásabb verzió, polgárpukkasztó, sokak számára bizonyosan istenkáromlás, azonban pont ezért veszettül szórakoztató, tipikusan olyan regény, amiről aztán később folyamatosan beszélsz majd a barátaidnak.

Moore munkája ugyan nem tökéletes, a finálén például érződik, hogy egy kicsit össze lett csapva, de ettől még folyamatosan képes mosolyt csalni az arcunkra, nem mellesleg a letehetetlen kategóriába tartozik. Ha elkap a humora és a lendülete, akkor biztos, hogy az ember pár nap alatt végigszalad rajta. Ráadásul érdemes rögtön kettőt venni belőle, mert ha elkezdesz áradozni róla, akkor egyszer csak azon veszed észre magad (figyelem, ez saját tapasztalat!), hogy már fogalmad sincs, hogy kinek adtad kölcsön a gyűröttre olvasott saját példányodat...



KIADÓ: Agave Kiadó **KIADÁS ÉVE:** 2016 (eredtileg 2002) **FORDÍTÓ:** Pék Zoltán **ÁR:** 3680 Ft

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Tudom, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már június lesz, de mivel a levrov még májusban íródik, be kell vallanom valamit: a kedvenc hónapom a május. *(Asszem, megyek és agyonlövöm magam. – Chocho)* Ilyenkor van az epernek és a spárgának szezonja, végre nem kell kabátot hordani, májusfát állíthatunk, és majálisokra járhatunk. *(*DURR* – Chocho)* De ami a legjobb, hogy még sincs olyan meleg, hogy szétolvadjon a fagyi a kezemben. *(De még ez sem olyan jó, mint a születésnapom. Csatlakozhatok az „Imádjuk májust!" klubhoz? – Böjti)* Már megint csak a zabáláson jár az eszem, ugye? Igazatok van, léteznek az evésen és az iváson kívül is értelmes dolgok, csak hát mondjatok akár egy jobb dolgot is grillkolbásznál! Ugye, hogy nem megy! Most, hogy ezt tisztáztuk, lássuk az e havi levrovot, aminek írása közben rájöttem, hogy tök értelmetlen dolgokról is tudok írni 500 karakternyit. *(Bezzeg, ha cikket kérek, az az istennek sem sikerül... – Chocho)*

SZERELMI BÁNATRA IS!

Sziasztok! Nem is tudom, hol kezdjem. Talán ott, hogy a tegnapi napom volt életem legrosszabb napja. Hogy miért?

1. Mert tegnap szakítottunk a barátnőmmel.
2. Mert tegnap betört a telefonom képernyője.
3. Mert tegnap ment tönkre a gépem.
4. Mert tegnap derült ki, hogy a kutyámnak, akivel kiskoromtól fogva együtt élünk, betegsége van (de szerencsére nem nagyon komoly).
5. Mert tegnap vesztettem el a Dragon Lore-om egy fogadáson.

Na jó, bevallom, hogy ez az utolsó pont nem igaz, de akkor is rossz napom volt, mivel a többi mind igaz. Már azon gondolkodtam, hogy beleugrok a Tiszába, ugyanis szegedi vagyok. Egyébként Szeged Magyarország legjobb városa, ti mit gondoltok erről? ***(Van Budapesten kívül más város Magyarországon? :O – Chocho)*** A lényeg az, hogy viszont mire hazaértem, megláttam az asztalomon a PC Guru májusi számát, amitől aztán kevésbé volt borzalmas a napom hátralévő része. Azonnal belelapoztam, és szinte minden bajomat, ami aznap történt velem, elfelejtettem. Az illatáról meg ne is beszéljünk! ***(Ne is! Tudod, mennyit kellett dörgölnöm az újságot a hónaljamhoz? AZ ÖSSZESET?! – Chocho)*** Köszönöm, hogy elviselhetőbbé tettétek a napomat, és hogy nektek köszönhetően mégsem úsztam egy nagyot a Tiszában. Szerintem a pszichológusoknak receptre kéne írni egy nagy adag PC Gurut, egy kis üvegcsébe zárt PC Guru illattal a betegeiknek, mert akkor azok biztos egyből kigyógyulnának a lelki bajaikból.

Üdv, **MAESTRO**

Szomorú dolgok ezek, de gondolj bele, hogy mindez mennyivel rosszabb lenne, ha nem lenne májusban eper! Vagy majális! Vagy most képzeld el, hogy szakítasz a barátnőddel, nyitnád a hűtőt, de nincs benne fagyi! Még undorító kávés vagy pisztáciás se! *(„A pisztácia kifogyott..." – Chocho)* Kész agyrém, ugye? Az első pontot még megértem, hogy szontyi lettél tőle, de a második és a harmadik nagyon gyanús, hogy csak az első esemény miatt történt meg, szóval amiatt kár idegeskedni. Azok csak tárgyak. *(Az emberek nem azok? Basszus, akkor ezért néz csúnyán Böjti, amikor ráakasztom a kabátom! – Chocho) (Semmi baj, a sarkon lévő konténerben megtalálod. – Böjti)* A kutyus meg remélem mostanra már meggyógyult, de ha nem, adj neki is enni egy szál grillkolbászt, attól mindenki meggyógyul. Apropó azt tudtad, hogy a magyar a világ legboldogtalanabb nemzete? Bizony, elég csak egy kört menni a 3-as metróval a reggeli csúcsban, máris egy életre elegendő szomorúságot szív magába az ember. De szerencsére itt van nekünk a PC Guru, ami fel van töltve pozitív energiákkal! Ezért is kerül annyiba, mint amennyi. Nagyon szívesen küldünk még, de ha több energiát akarsz, akkor bizony csak éves előfizetés esetén garantálhatjuk az extra adag pozitív energiát. Én a helyedben nagyon megfontolnám... *(Azért hogy ne csak bunkózzak: tényleg fel a fejjel, fiatal vagy még, lesz ez később rosszabb is! *elvonul a sarokba sírni* – Chocho)*

MINDENKI NYUGODJON MEG, MÁR KÉSZÜL A KÖNYV!

Jó napot! A PC Guru 2014/07-es számában lévő Mortal Kombat cikkben olvastam, hogy valószínűleg sosem fog film készülni a játékról. De mivel Hollywood nem akad le a témáról, ezért elhatároztam, hogy írok róla egy könyvet, hisz már sok játékról írtam. Jó napot! **(Aztán kaptunk egy második levelet is. Íme!)**

Helló! Én Nagy Márió vagyok. Azt szeretném mondani, hogy most egy AvP könyvet írok, amiből reménykedem, hogy meglesz a 3. rész. Azt gondoltam, hogy érdemes lenne maguknak írnom, hogy közöljék a magazinba, hogy az AvP rajongók megnyugodhatnak. Válaszukat előre is köszönöm, Nagy Márió ***(Jó könyvek lesznek ezek, érzem... – Chocho) (Én már teljesen megnyugodtam. Pont a minap gondolkoztam azon, milyen szomorú, hogy manapság nincs időm könyvekre, aztán rájöttem, hogy havonta legalább háromszor olvasok el 100 oldalt, az már kábé 300, méghozzá a hazai írók legjobbjaitól. Kinek kell ezek után regény? – Böjti)***

Azt hiszem minden AvP rajongó nevében írhatom, hogy köszönjük szépen, Márió! Szégyellem magam, de én az első két AvP könyvet sem olvastam, amit már évek óta bánok, de most hogy tudom, hogy jön a harmadik könyv (ráadásul tőled) végre érzem magamban az erőt ahhoz, hogy megvegyem azokat. Néztem is neten, hogy hol kaphatók még, de nem tűntek eredetinek, mert nem te, hanem valami Steve és Stephani Perry, valamint David Bischoff írta azokat. Jó, tudom, azok biztosan csak valami gagyi utánzatok lehetnek, de... de... de most látom, hogy van harmadik rész is, amit ugyancsak Stephani Perry írt! Mondd, hogy rosszul látok! Tényleg megírták már előtted? Szemetek!

VIZSGA-MIZSGA

Az öcsémmel már régóta gondolkoztunk rajta, hogy írjunk a levrovba, de sosem volt elég bátorságunk hozzá. Most is valószínűleg csak azért írok, mert tanulni kellene a vizsgákra, de ez nem megy olyan könnyen, szóval inkább billentyűzetet ragadtam. A vizsga egyébként mindig kihozza belőlünk a legjobb, legaranyosabb, legrendesebb személyiséget. Ilyenkor elvégezzük a félévenkénti takarítást és közben rájövünk, hogy a videojátékok is ott porolódnak a polcokon. Annak a fránya Doomnak is most kellett megjelennie! Közben pedig a FIFA-ban visszazuhantam két osztály, ezt pedig ugyebár nem hagyhatja annyiban egy igazi férfi. Június 10-én pedig kezdődik az EB ***(EB? Az valami kutyaszépségverseny? – Chocho)***, ahol végre már a magyarokért is szurkolhatok! ***(Helyes, tedd azt, Fekete Pákó is írt egy dalt nekik. „Hajrá mogyo-***

rók!" – Chocho) (Chocho ráadásul meg is örvendeztetett minket ezzel a dallal. Következő hónaptól ne keressétek a szerkesztőség tagjai között. Elástuk. – Böjti) Remélem, addigra már nem marad vizsgám. Na meg a Gurut is át kell lapoznom, természetesen csak az öcsém után. Üdv, **PACSKÓ FERENC**

Vizsgák? Milyen vizsgák? Az valami iskolával kapcsolatos valami? *(Ne erőltesd a fejed, megfájdul! – Chocho)* Ne aggódj, mindjárt túl leszel rajtuk, aztán jöhet a jól megérdemelt nyári munka, a munkaerőpiac felmérése, önéletrajzok és motivációs levelek küldözgetése. Ha pedig szerencséd van, jövőre már lesz egy kafa munkahelyed, ahol végre nem kell tanulni, és lehet napestig játszani! *(Már akinek... – Chocho)* Vagy azt csak itt lehet? Ah, nem húzlak tovább, biztosan van elég bajod Doom és FIFA nélkül is, nincs szükséged Chris „bátorító" szavaira. Foci EB-ről egyébként csak annyit tudok, hogy kijutottunk, de én inkább a jégkorong és kézilabda eredményeket figyelem. Egy időben sokat néztem BL kupameccseket, valamint ha hiszed, ha nem *(NEM! – Chocho)*, rengeteget fociztam vadidegenekkel a kőbányai parkokban. De miután harmadszor is elszakadt a bokámban valami, feladtam ezt a remek sporttevékenységet. Azóta már csak grillkolbászt eszek *(Az eszek és iszok szavaknál én meg a hajamat tépem. Csak szólok. – Böjti)* fagyival és várom a Battlefield-megjelenéseket. Szánalmas vagyok, ugye? *(Nem ütöm le a magas labdát, nem ütöm le a magas labdát, nem ütöm le... – Chocho)*

A HÓNAP LEVELE - DR. CHRIS NEM PEDIG

Kedves Bud és Terence!
Miért ez a megszólítás? ***(Nem tudom, de nagy pacsit ér! – Chocho)*** Egyrészt mert szójátok a poénokat, mint „szellentést a kacsa fenekéből", másrészt meg lecsekkoltam Facebookon azt a képet, amit Bud Spencer képével és kinyújtott hüvelykujjal ellátott házi sörrel szelfiztek. ***(Stalker-alert!!! – Chocho)*** Szóval azért írok, mert valahol olvastam, hogy PC Guru pólót kap a legjobb „kérdés" beküldője, ami felkeltette az érdeklődésemet. No persze nem mintha én nyertem volna a Kingdom Come: Deliverance pólót, de azért megpróbálom. Megint. De mielőtt írtam, meglestem, hogy miről is van itt szó, mi ez a levrov. Első ránézésre ezotériás Mónika show ugrott be, amiktől próbáltam magam távol tartani: panaszok, segítségnyújtás, tanácsadás miegymás. Gyorsan meg is fogalmazódott bennem, hogy normális ember nem akar a levrovba írni, majd pedig jött a felismerés, hogy ez vicces. Tehát nem feltétlen a játék- vagy hardvermentőövből kimaradt kérdésről van itt szó, hanem egyedi levelekről. Sajnos eddig csak átugrottam ezt a két oldalt, de most már őszintén remélem, hogy az olvasóitok nagy része értékeli ezt a munkátokat, amikben remekül adjátok önmagatokat! Ráadásul olvastam egy olyat, hogy a beérkező leveleken vagy azok hiányán a levrov ***(és Chris! – Chocho)*** sorsa függhet, szóval tessék, most írtam én is! Mivel valamit kérdezni is kellene, ezért egy régóta kínzó kérdést teszek fel, ami akár már egyből mehetne is a játékmentőövbe: az aknakeresőben, amikor a számok már hiába jelzik hol az akna, mert bárhol lehet az akna, van rá megoldás, hogy biztosra menjünk, vagy csak egyszerűen próba cseresznye a dolog? ***(Van rá megoldás: az ALT+F4! – Chocho)*** A Guru legyen veletek, **DÉNES DÁVID**

Üdv, a levrovot olvasók kicsiny táborában! Sejtettem én, hogy azért jön egyre kevesebb levél, mert sokan azt se tudják, mit rejt ez a két oldal, ezért is raktam ki egy mintalevelet a PC Guru online felületére. Na jó, bevallom, hogy ezzel a kirakással igazából csak abban reménykedtem, hogy ezáltal még nagyobb hírnévre teszek szert, hogy aztán egy szép napon ne kelljen többet fizetnem a sarki cukrászdában. „Művész úr, maga az? Ó, hagyja csak, magának ingyen volt!" – egy mondat, amire évek óta várok, hogy elhangozzon. *(Helyette ajánlom a „Cikk kész?" és a „Ma sem csináltál semmit?" mondatokat. – Chocho)* Szóval ott tartottunk, hogy aknakereső. Biztos módszer nincs, hogy ilyen helyzetbe mit kell csinálni, de én javaslom a tapogatózást. Aknakeresés esetében az egyetlen működő módszer az, hogy a lábunkkal (jelen esetben az egérmutatóval) finoman nyomkodjuk az előttünk lévő felderítetlen területet, amitől az akna nem mindig robban fel. Ha meghallod, hogy „klikk", akkor tudod, hogy arra nem kéne menni, és valószínűleg túl erősen nyomkodtad az egér gombját. Ha leszakad a lábad, akkor próbáld meg újra a másikkal, csak most gyengédebben. Szinte simogasd. Örülök, hogy segíthettem.

Savage Resurrection

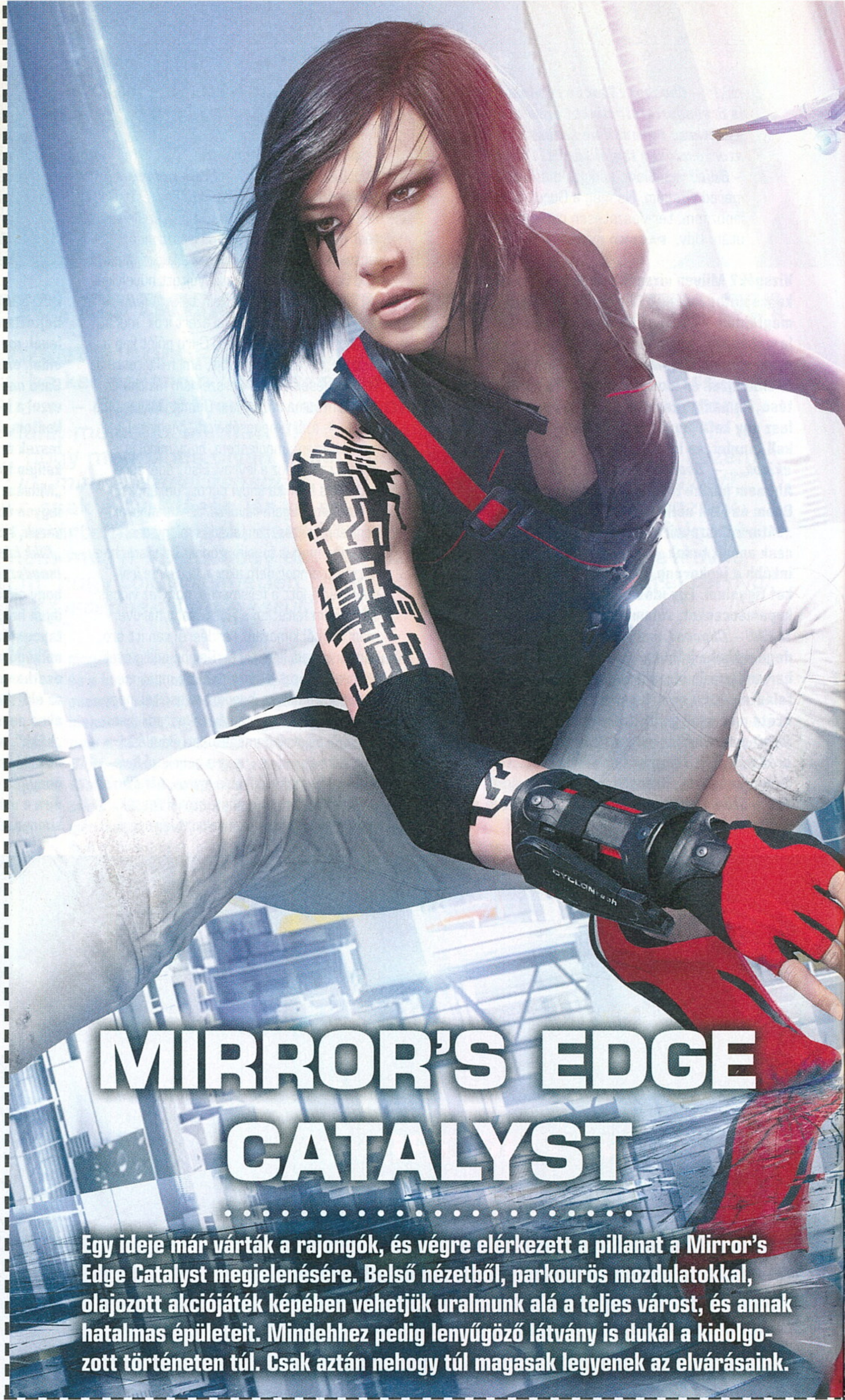
ELŐZETES Újjászületik a méltán népszerű Savage, méghozzá az első részt felelevenítő formában, csak éppen az Unreal 4-es motor nyújtotta grafikai körítéssel. A hírnek mi is nagyon örülünk, ezért a következő PC Guru elkészítése alatti időszakban alaposan felfedezzük a korai hozzáférésben lévő program világát, hogy utána beszámolhassunk arról.

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

TESZT Immáron a nyolcadik Holmes-játék lát napvilágot a Frogwares készítésében, ami bár már előzetesen is jobban néz ki, mint elődei, játékmenetét tekintve a bevált receptet viszi tovább. Sok-sok beszélgetés, a nyomok alapos megfigyelése, a tettesek lebuktatása – mindez pedig eddig is remekül működött.

E3 2016

BESZÁMOLÓ Közeledik az év egyik legfontosabb eseménye, legalábbis a videojátékok rajongói, ezzel együtt pedig a szakma számára. Természetesen, ahogyan azt már megszokhattátok, következő számunkban minden nagyobb bejelentésről és bemutatóról beszámolunk majd lapunk hasábjain, hogy képben legyél az újdonságokkal kapcsolatban.



MIRROR'S EDGE CATALYST

Egy ideje már várták a rajongók, és végre elérkezett a pillanat a Mirror's Edge Catalyst megjelenésére. Belső nézetből, parkourös mozdulatokkal, olajozott akciójáték képében vehetjük uralmunk alá a teljes várost, és annak hatalmas épületeit. Mindehhez pedig lenyűgöző látvány is dukál a kidolgozott történeten túl. Csak aztán nehogy túl magasak legyenek az elvárásaink.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 7-ÉN

JELENIK MEG!

MERIDIAN
SQUAD 22
IDEJE, HOGY VISSZATÉRJ A MERIDIANRA!
KAPHATÓ A STEAM® -EN
ELDER GAMES
mergegames
HEADUP GAMES
Meridian: Squad 22 developed by Elder Games, published by Merge Games Ltd & Headup Games GmbH. ©2016. Meridian: Squad 22 & Elder Games are trademarks or registered trademarks of Elder Games.
Merge Games is a trademark or registered trademark of Merge Games Ltd. Headup Games is a trademark or registered trademark of Headup Games GmbH & Co. KG.

OVERWATCH™
ORIGINS EDITION
MEGJELENÉS:
2016.05.24.
XBOX ONE
PC | DVD
PS4
MAGNEW
© 2015 Blizzard Entertainment, Inc., All rights reserved. Overwatch and Overwatch logo are trademarks, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
BLIZZARD
ENTERTAINMENT